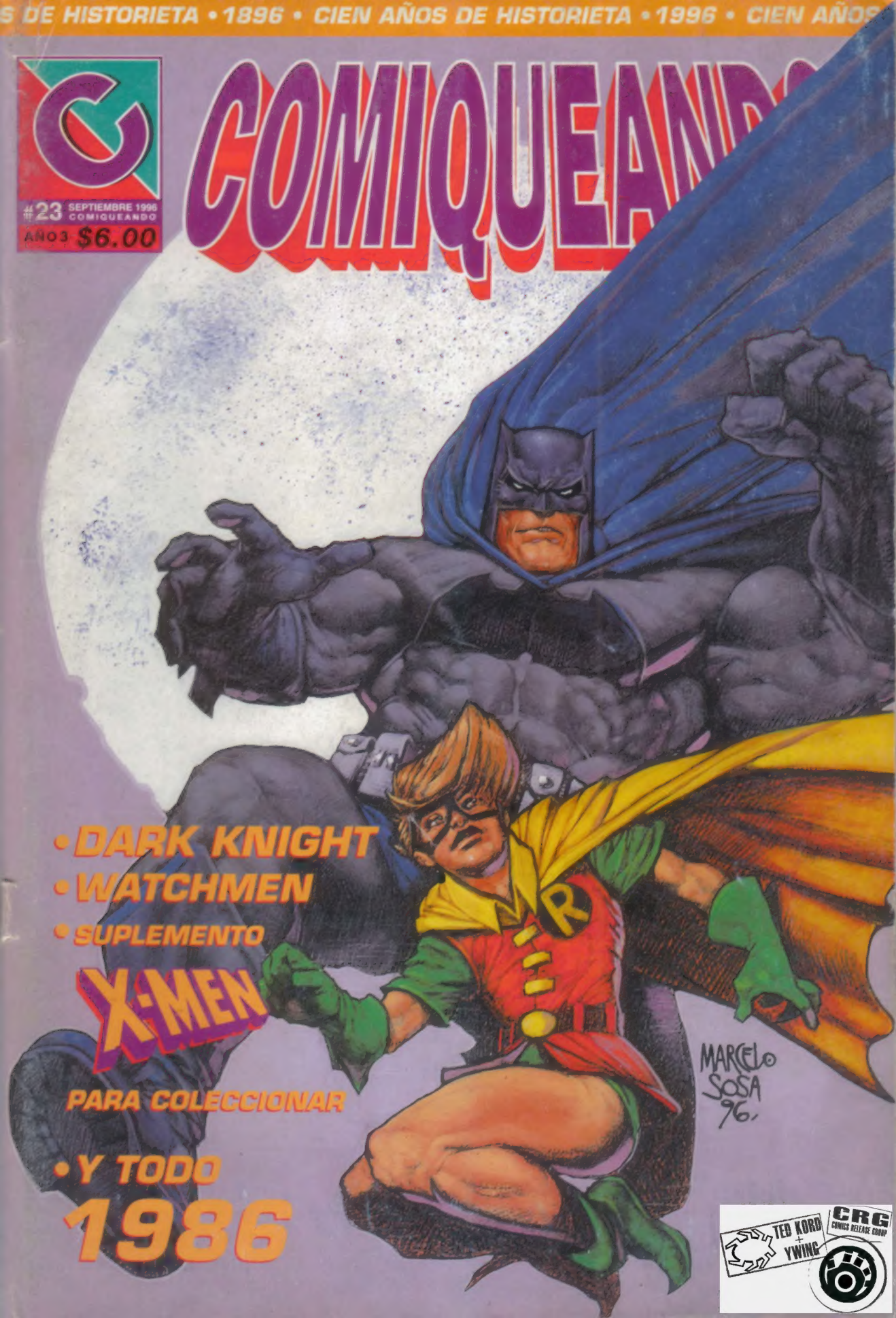
S DE HISTORIETA • 1896 • CIEN AÑOS DE HISTORIETA • 1996 • CIEN AÑOS



TENES QUE VENIR

GAIA

- Un mundo nuevo en materia de comics.
- Encontrá todas las revistas americanas, todas las semanas al mejor precio.
- Además la mayor variedad en juegos de rol y figuras de plomo.
- También videos, remeras, posters y mucho más.
- Te esperamos de lunes a jueves de 11^{30} a 21^{30}, los viernes y sábados hasta las 22^{30} Ahora también abrimos los domingos.

GALLO 1639 tel. 821-7653.

(Santa Fe al 3000)

en el salón de la justicia

por andrés accorsi

Antes que nada, es nesario responder algunas preguntas importantes.

1) ¿ Por qué en el número anterior había que dar vuelta la revista dos veces (una de ellas en el medio de una nota) para entenderla?

Respuesta: Porque le pifiamos. Era nuestro noveno número flip y alguna vez tenía que pasar. Por suerte, fue relativamente leve.

2) ¿ Por qué pusieron en la tapa "Primicia: Argentina no puede publicar más comics de Marvel" y adentro no desarrollaron la información?

Respuesta: Esto se confirmó sobre el cierre de la revista. Por ende decidimos ponerlo en la tapa (que era lo único que todavía no estaba diseñado) y levantar una ficha para redactar un informe de una página. Cuando nos comunicamos con la gente de Símbolo, nos dijeron "Preferimos comprar una página de publicidad y explicarle nosotros mismos a los lectores". Un día antes de entrar a imprenta, pasamos por la oficina de Símbolo a buscar las películas y, en lugar de la nota sobre Marvel, nos dieron un aviso de Preacher. Para ese entonces, ya no se podía hacer nada.

3) Yo me gané un premio en la última grilla, pero Comic-On cerró. ¿ Por dónde lo paso a buscar?

Respuesta: Por la redacción de Comiqueando, cualquier sábado de 15 a 20 horas. Y si creen que esta sección se está pareciendo demasiado al Oráculo, fíjense en Comic Clips quién ganó el Premio Eisner a la Mejor Antología de 1995...

Ahora sí, bienvenidos a este número homenaje a 1986, un año fundamental para la historia del comic en el cual, además de muchísimas cosas con mucha chapa, apareció un mísero fanzine llamado Comiqueando. Por supuesto, este afectuoso viaje en el tiempo está dedicado a ese ínfimo grupúsculo de comiqueros que hacían y leían la Comiqueando subte del '86.

Y seguramente, ustedes estarán esperando que yo cuente alguna anécdota de las vividas en la Convención de San Diego. Me limitaré a una sóla, la más graciosa: Después de mucho buscarlo, Pier Brito y Feliciano García Zecchín (dos chicos argentinos que viajaron con nosotros) se toparon con Mike Mignola y, a pesar de algunos problemas con la cámara de fotos, lograron retratarse junto al creador de Hellboy. Acto seguido, corrieron en busca de Eduardo Risso y Ariel Olivetti (ambos muy cebados con la posibilidad de conocer personalmente a Mignola) y les indicaron cómo llegar al stand donde se encontraba el yanki. Para cuando llegaron Risso, Olivetti y Juan Bobillo, Mignola se estaba por ir. Con el famoso verso de "somos fans tuyos y nos vinimos desde Argentina" lo convencieron de que posara para una foto más. Pero la cámara de Juan también tuvo algún problema y Mignola, sin ocultar en lo más mínimo una implacable cara de orto, dijo en perfecto inglés: "Es la segunda cámara argentina que no funciona". Risso, en cambio, mantuvo la sonrisa hasta que la foto estuvo sacada, tras lo cual se despidió del autor de Hellboy dándole una leve palmadita en la espalda y diciéndole en perfecto rosarino: "Chupame la pija, Mignola".

Y así transcurrió una edición más de la convención de comics más grande del mundo, en la que Comiqueando volvió a decir presente. Como verán en este número, he traído muchas novedades y he tenido la suerte de entrevistar -entre otros- al maestro Dave Gibbons (no así al ortiva de Frank Miller, que gambeteó sistemáticamente a medios de prensa de las más diversas procedencias), co-creador de una de las obras clave cuyo décimo aniversario celebramos hoy. Y por último, un minuto de silencio por dos grandes que ya no están: Curt Swan, el más puro y reconocible dibujante de Superman, que tuviera al personaje a su cargo desde los '60 hasta la renovación del '86, falleció a fines de Junio, sobre el cierre de nuestro número anterior. Y la primera semana de Julio se nos fue una luminaria mucho más joven, a quien todos le vaticinábamos un futuro de gloria: Mike Parobeck, el eximio dibujante de The Fly, El Diablo, Justice Society of America y -principalmente- Batman Adventures. Una verdadera pena.

Pero apuremos el trago amargo, que acá está empezando una fiesta. Disfrútenla y no se olviden de volver en Noviembre.

Los espero acá... en el Salón de la Justicia.

STAFF

Director: Andrés Accorsi.
Jefe de Redacción: Diego Accorsi.
Coordinador Creativo: Hernán Botticelli.
Diseño: Grinbaum/Varela.
Redactores: Fernando García, Hernán Ostuni, Fernando Dr.Sax Festino, Lisandro Berenguer Grassi, Mr.Master, Juan Manuel García Carral, Dr.Müle.
Invitados Especiales: Rafael de la Iglesia, Toni Torres.
Aqualad: Martín Alfaro.
Ilustración de Portada: Marcelo Sosa. Batman y Robin son (c) DC Comics.

SECCIONES

3 **EN EL SALON DE LA JUSTICIA...**
por Andrés Accorsi.

6 **AGENDA ARGENTA**
Un completo panorama de lo que viene saliendo por nuestros pagos, más las reseñas de todos los fanzines que nos llegan a la redacción.

8 **COMIC CLIPS**
Información posta de todo el mundo y las infaltables Chiquititas. Chufa chufa ya! Ya-ya-ya! A mover los pies...

17 **FICHA: Alack Sinner**
por Hernán Ostuni, Andrés Accorsi.

25 **FICHA: Jade**
por Diego Accorsi.

26 **PANTALLAZOS**
Data multimediática a granel y un informe especial sobre Disney, gentileza del incomparable Fernando "Bicho" García.

28 **MESA REDONDA**
Varios invitados, nueve publicaciones y un repaso por los kioscos de 1986.

32 **FERA DE JODA**
Rafael de la Iglesia repasa la evolución del mercado del comic en los últimos 10 años.

36 **LA VERDULERIA**
El Dr.Müle insiste con su despiadada repartija de agresiones gratuitas... pero se ofrece a cobrarlas!

56 **LOS RESCATADORES**
vuelan a Italia a encontrarse con los exitosos personajes de la editorial Bonelli, casi desconocidos en nuestro país.

62 **CEBAMIENTO INFINITO**
A pesar de nuestros intentos, no pudimos extirpar los naipes del Magic: The Gathering de entre las manos del Colo Berenguer Grassi. Disfruten esta nueva incursión por el mundo del primer y más famoso Card Game.

64 **FICHA: Evil Ernie**
por Juan Manuel García Carral.

65 **CORREO**
Cartas, dibujos y clasificados de nuestros lectores inundan la sección donde vos sos el protagonista.

71 **ANARKOMIX**
Los rankings, el ilustre, el Oráculo y una novedad: los Pollos de Comiqueando!

HISTORIETAS

18 **EL TOCRIS.**
Si! El comic que apareció en 9 de los 11 números de la Comiqueando subte no podía estar ausente en este festejo. Andrés Accorsi escribe la introducción al regreso del inmortal personaje de Toni "Nito" Torres.

35 **EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS.**
Gustavo Sala asegura que se mofará de esta industria y de su fauna mientras su salud se lo permita. Y bueno, dele nomás!

58 **HUMBERTO POLLO.**
Dani the O sigue poniendo huevo y del huevo sigue saliendo el plumífero fisgón que ya es ídolo de las masas. Secas.

61 **EL COMIC DE NUNCA ACABAR.**
Hoy: Fernando Calvi.

NOTAS

12 **DIEZ AÑOS DE COMIQUEANDO.**
Andrés y Diego rememoran viejos tiempos y cuentan cómo era la Comiqueando subte del '86.

37 **X-MEN: SOLO PARA X-PERTOS.**
Anteúltima entrega del mega-informe más grosso de todos los tiempos! En el próximo se acaba! Lo juramos!

41 **1986, UN AÑO CLAVE.**
Una década después, revisitamos el año de Watchmen, Dark Knight y tantas otras joyas. Imperdible.

52 **REPORTAJE A DAVE GIBBONS.**
Uno de los integrantes de la Santísima Trinidad del '86 se encontró con Andrés en San Diego y se sumó a nuestro homenaje al año clave de la historia del comic.

índice

Comiqueando es una publicación de Comiqueando Press.
Envíos a: Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Buenos Aires, Argentina.
Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores.
Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en trámite. Comiqueando es marca registrada (Nº de Título 1.317.726). Impresa en los Talleres Gráficos Acme. Distribuye en Capital: Trapacs, Balcarce 458, 1º piso. Y como dijo el Avechucho, para quien todo quiere, nada es mucho. SEPTIEMBRE de 1996.

AGENDA ARGENTA

LIBROS

Martín Eito, notorio dibujante de la nueva camada, se ha autoeditado un excelente libro de historietas humorísticas titulado Comic Network. Con un estilo original y conciso, Eito pela una amplia gama de historias y dibujos donde combina efectivamente ingenuidad y acidez, mezclando dibujos de apariencia inocente con mensajes muchas veces cínicos y siempre desopilantes. La edición, por otra parte, es impecable, sin nada que envidiarle a los mejores libros humorísticos que suelen editar De la Flor u otras editoriales grossas. Para cuendo lean esto, Eito ya habrá distribuído su Comic Network por las comiquerías. No dejen pasar la oportunidad de disfrutar de la inmensa calidad de un nuevo humorista gráfico argentino que ya está para jugar en primera. (H.B./A.A.)

REVISTAS

Recibimos el nº11 de la revista Neuromante, una publicación argentina dedicada a la ciencia-ficción. Entre sus 68 páginas encontramos noticias sobre la evolución de este género en la TV, el cine, el comic y la literatura, una sección Trek y una de Star Wars, un informe sobre vampiros, relatos de cuentistas argentinos, reportajes y mucha onda Cyberpunk. Bien impresa, con una hermosa portada de Mariano D'Angelo y a sólo 5 pesitos, Neuromante es una propuesta digna de ser buscada por los kioscos y las comiquerías de esta y otras galaxias. **(Mr.M.)**

CARD GAMES

El Magic: The Gathering sigue haciendo estragos en nuestro país! Si querés aprender a jugar, llamá al 374-2050 para participar de un curso gratuito que se ofrece el 7 de Septiembre. Y si ya estás canchero, andá preparándote para el 22 de Septiembre. Ese día se presenta en Argentina, en simultáneo con todo el mundo, una nueva extensión del M:TG llamada Mirage, que sale a la venta en Octubre. Y para festejarlo se hace un Torneo de Prelanzamiento a deck cerrado, que tendrá lugar a partir del mediodía en el Centro Cultural Torquato Tasso, Defensa 1575. Repetimos: para aprender a jugar, el 7/9; para estrenar el Mirage con un torneo de aquellos, el 22/9. Dá cartas! **(Mr.M.)**

MUESTRAS

Miguel Angel Prático, un recordado ilustrador de mucha presencia en la década del '70, expone una serie de dibujos basados en el Obelisco, entre el 6 y el 22 de Septiembre en el Espacio Historieta del Centro Cultural Recoleta. En ese mismo espacio, a partir del 24 del mismo mes, tendremos oportunidad de ver en persona la obra de Gusti, un ilustrador argentino de inmensa popularidad en España, con una muestra de dibujos infantiles que viene directo de Barcelona. Para más adelante, un maestro de los maestros: Francisco Solano López. Los mantendremos al tanto. **(A.A.)**

PROCERES

El maestro marplatense Gustavo Sala inauguró su taller de Historieta y Humor Gráfico. Esto es, por supuesto, en Mar del Plata, en Papá Montero, España 1839, los martes y jueves a las 19 hs. También en la Feliz, a partir de la primera semana de Septiembre podrá verse en la Facultad de Ciencias de la Salud una muestra con originales de Gustavo (incluso algunas joyas a color) titulada Historietas Sanas. Si sos de los pagos del Willy Vilas y el alfajor Havanna, seguí de cerca a esta nueva y ascendente figura de nuestro Noveno Arte. **(A.A.)**

RADIO

Poquito después de la salida de nuestro número anterior, la gente de FM Minotauro nos confirmó que el programa Hola, Joe! no va los domingos, sino los sábados, de 19 a 20 hs. en el 105.1. Y los lunes a partir de las 0.00 hs., Andrés Accorsi sigue participando de Tiempos Violentos (Rock'n Pop, 106.3) con el espacio Los Lunes son de Historieta, junto a Alejandro Nagy, Miguel Mora y Gustavo Olmedo. Y como si esto fuera poco, está por volver un verdadero clásico: No Tan Comix, con Gustavo Medrano y el Colo Berenguer Grassi. Será cuestión de subir la antena... **(Mr.M.)**

© Mariano D'Angelo

FANZINES

LA MINA Y EL MONO

© M Borstelmann

El Orko y el Licantro es un comic-book del marplatense Marcelo Borstelmann, autoeditado a modo de fanzine en formato Oficio-Dobladaldiome. Se trata de una miniserie en cuatro partes (hasta ahora recibimos dos), que narra el encuentro entre un gorila inteligente y una guerrera que está muy bonaglia. Borstelmann demuestra un gran manejo de la anatomía, un sólido dominio de la ambientación medieval que eligió para la historia y hasta se da el lujo de experimentar con pequeños truquitos de la narrativa dibujada. Si lo encuentran, cómprenlo porque es realmente copado. **(A.A.)**

DOS DE LA TELE

Los chicos del Fans Club de X-Files sacaron su boletín titulado En el Extremo de la Realidad, con notas, cuentos y guía de episodios de la consagrada serie yanki. Para sumarte al Fans Club, escribí a Casilla de Correo Nº102. Morón, Pcia.de Buenos Aires (1708).
Y finalmente volvió a la carga el mítico José Luis "Robot" Tasinazzo, con un fanzine de distribución gratuita llamado El Emisario. Como siempre, José Luis dá cátedra acerca de películas y series de TV de los años '60 y '70 y este primer número está dedicado a Misión Imposible. Complementan una biografía de Christopher George y un comic muy simpático a cargo de Christian Domínguez Ruegg. Misión posible: Encontrar y disfrutar con El Emisario. **(A.A.)**

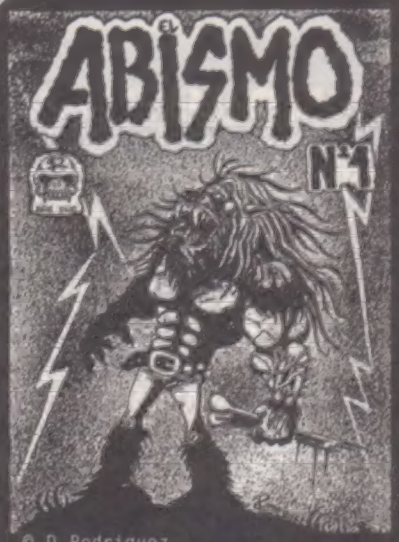
MAS KISS COMICS

God Make Rock'n Roll to you!! Y Marcelo Rincione preparó y editó el segundo número de Kiss Comics, a diez años y pico de la aparición del nº1. Para aquellos que aun no se han avivado, les aclaro que no se trata de la Kiss Comics de tetas, culos, tolas y metiponga. Estoy hablando de una especie de comic-book protagonizado por los eternos y legendarios Kiss (Paul, Ace, Peter y Gene). La revista es muy buena en su totalidad y se destaca por una historia interesante y bien contada. Además, Marcelo no idealiza ni acartonada a los Kiss, sino que los retrata humanamente, permitiéndose incluso acertados toques de humor. El dibujo es eficaz y cumple destacando la figura de los cuatro protagonistas. Si disfrutás del comic y sos un cebado más de esta mítica banda, tratá de conseguir la Kiss Comics, escribiéndole a Marcelo Rincione a F.de Olivera 4518, Caseros, Pcia.de Buenos Aires, CP 1678. Los enmascarados no se rinden. **(H.B.)**

© M Rincione

LA NUEVA GENERACION

Ya salió el Nº2 del Megaultrafanzine Comics, un fanzine de información, reportajes, juegos e historietas, bastante bien hecho y con un diseño muy cuidado y bien laburado. La data que incluyen en este número es bastante completa y está bien presentada, con comentarios ocurrentes. En la sección Mesa Cuadrada (gracias por el homenaje!) varios de los opinadores son claros y se juegan a la hora de la crítica, otros se limitan a contar la historia sin profundizar demasiado en el análisis. Las notas y los reportajes son interesantes y la historieta derrocha una saludable simpleza y cierra con un remate brillante. En resumen, en este Megaultrafanzine Comics todo está bien hecho, con pasión, inteligencia y dedicación. Es destacable esta sana voluntad de profundizar dentro del universo del comic, agrandando así la familia de la Gran Historieta Argentina. **(H.B.)**



© D Rodriguez

DESDE EL ABISMO

El Abismo es otro fanzine en hoja Oficio-Dobladaldiome, esta vez a cargo de tres jóvenes autores: Leandro Troglio (autor de una ingeniosa oda a un colectivero), Daniel Rodríguez (un revisionista del género de hadas, orcos y gnomos) y Diego Paredes (hábil anatomista con influencias de los clásicos autores de superhéroes y espada y brujería). Este último dibujante publica trabajos suyos del año pasado (donde se notan más los errores) y otros más recientes, de factura casi impecable. Esperemos que en el próximo Abismo Paredes siga evolucionando como hasta ahora. Un consejo a los chicos del fanzine: Traten de hacer menos historietas pero de mayor extensión. Y un consejo para los lectores: Zambúllanse en este Abismo, que vale la pena. **(Mr.M.)**

XCOMICCLIPSX

MARCHEN MIL TEAM-UPS!

La onda de juntar a los personajes de distintas editoriales ya no se puede parar. Cada vez son más los proyectos y cada vez más las editoriales involucradas. Va terminando de cobrar forma el Batman/ Daredevil, quien parece que también se encontrará con Shi, la ninja de Crusade Comics que también se cruzará con Catwoman. Mientras tanto, Marvel y DC preparan juntos el Superman/ Silver Surfer, un prestige de George Pérez y Ron Lim que enfrenta a los héroes con Impossible Man y Mr.Mxyzptlk. También se viene una mini-serie de Access, que desembocará en una nueva tanda de revistas de Amalgam, prevista para Diciembre. Hasta ahora se confirmó un sólo título: Iron Lantern.

Marvel sigue estrechando lazos con WildStorm. Además del Backlash/ Spider-Man están al caer Deathblow/Wolverine (por Aron Wiesenfeld y nuestro amigo uruguayo Richard Bennett), Gen13/ Generation X, un probable Gen13/ Spider-Man y el tan esperado WildCATs/ X-Men. Incluso se está hablando de un Batman/ Gen13, pero todavía está muy en pañales. Top Cow también prepara su crossover con Marvel, pero para Diciembre, cuando se juntarán Wolverine y Ballistic, Silver Surfer y Weapon Zero, Elektra y Cyblade y Ghost Rider y Witchblade.

Y tanto Top Cow como WildStorm exploran otras posibilidades: Grifter se junta con The Mask (que también se las va a ver con Lobo) y los WetWorks se cruzan con los Predator (ambos de Dark Horse), mientras que Cyberforce se topa con Ash (de Event), quien a su vez se va a cruzar con Azrael. Erik Larsen junta a Dragon con Destroyer Duck, el personaje que inventaron para el comic a beneficio del juicio Steve Gerber vs.Marvel, con posibilidades de que el plumífero se quede en el universo Highbrow. Incluso es posible que Destroyer Duck se encuentre con Howard, la creación de Gerber que motivó el juicio con Marvel. Liefeld festeja que consiguió la licencia para editar los comics de los Power Rangers metiendo a estos infectos pseudo-personajes en la continuidad de Extreme donde -asegura más de uno- no desentonarán en absoluto.

Y hablando de personajes sin chapa, Warrior Nun Areala (una monja/ bad girl de la editorial Antartic) se junta nada menos que con Scorpio Rose, un buen personaje de Steve Englehart injustamente olvidado durante años. Y bueno, viejo, yo sigo esperando el Bone/ Cerebus. De ilusiones también se vive. (A.A.)

• CHIQUITITAS •

ARGENTINA

•El comic-book Mortal Kombat, que se produce íntegramente en el país, mejora muy pronto su presentación al adoptar papel ilustración y color por computadora.

•Pronto desembarcan en el país versiones locales de Gen13, WildCATs, DefCon 4, Witchblade, 21 y Cyberforce. La editorial que los publica, Genux Comics, promete extender la línea sumando otros títulos de WildStorm, Top Cow, otras editoriales extranjeras y proyectos generados en estos pagos.

•La Revista De Qué ya está en Internet. Para acceder a la mejor data sobre Juegos de Rol y Card Games, tecleó deque@ce.fcen.uba.ar.

CHILE

•Durante Julio se expuso en Santiago una impresionante muestra a cargo de Jacques Loustal, el increíble historietista francés, ahora volcado a la plástica. Loustal, sin embargo, no descarta un eventual regreso al comic.

FRANCIA

•El guionista, ensayista y representante de autores Fershid Bharucha se puso una editorial llamada Editions USA y le está yendo muy bien con la edición francesa de WildCATs, una lujosísima colección de álbumes de impecable factura. A bien tot!

DARK HORSE

•Jonny Quest vuelve a la tele y, por supuesto, al comic. La nueva serie tiene un atractivo irresistible: la dibuja Francisco Solano López.

•Fax From Sarajevo, una obra fundamental del mítico Joe Kubert, se edita finalmente en una graphic novel que -según dicen- es a la guerra de Bosnia lo que fue Maus a la Segunda Guerra Mundial.

•Barry Windsor-Smith vuelve con su Storyteller, una saga con ribetes mitológicos que se edita en un lujoso formato similar al prestige. Ojo, que tiene muy buena pinta.

•John Kricfalusi publicó un sólo número de su revista Comic Book en Marvel, pero se peleó y se fue a Dark Horse. En Noviembre sale un nuevo número de esta demencial creación del papá de Ren & Stimpy.

•Vuelve Madre Sarah, la creación de Katsuhiro Otomo, en una nueva miniserie titulada City of the Angels. Otomo escribe el guión, ilustrado por Takumi Nagayasu.

DC

•Parece que Parallax será el gran protagonista de Final Night. Junto con la miniserie sale Emerald Night, un especial protagonizado por Hal Jordan que va entre los n°s 3 y 4. Y parece también que es una de las últimas apariciones de este personaje...

•Después de un par de excelentes especiales de Halloween, Jeph Loeb y Tim Sale se cebaron y ahora lanzan Batman: The Long Halloween, trece números que duran hasta Octubre del '97, con dos prestige a modo de book-ends. Y atenti, que aparecen bochas de villa-

MANO A MANO HEMOS QUEDADO

Como recordarán los memoriosos, el año pasado se armó un flor de bolonki cuando Marvel comenzó a ofrecer sus publicaciones exclusivamente a través de su propia distribuidora. DC, Image, Dark Horse y un par más quedaron como exclusivas de Diamond y la hasta entonces segunda distribuidora del país, Capital, se quedaba apenas con un puñadito de editoriales de poco peso en la torta del mercado. De ese modo, Capital perdió en pocos meses más del 85% del volumen con el que solía operar y nadie apostaba un peso a su subsistencia. Pero finalmente, hace pocas semanas, la tortilla se volvió a dar vuelta. Diamond compró a Capital y, por ende, tiene la exclusividad de todas las editoriales menos Marvel. Ahora la pelea vuelve a ser entre dos: Diamond vs. Marvel o, si se quiere, Marvel vs. Resto del Mundo. ¿Quién ganará? (A.A.)

CUANDO UN AMIGO SE VA

En los primeros días de Julio se confirmó una que se veía venir: Marc Silvestri se fue de Image y convirtió a Top Cow en una editorial aparte. Además de su Cyberforce y otras series como Witchblade y Weapon Zero, Silvestri suma Arcanum (una creación de su fiel súbdito Brandon Peterson), Nine Volt (una mina cibernética), Sub Culture (una comedia con buena pinta a cargo de Nathan Cabrera) y la serie a la cual la editorial le apuesta todas las fichas: The Darkness, una creación del propio Silvestri cuya serie regular escribe Garth Ennis. Y como si esto fuera poco, Dale Keown anunció que cierra su editorial Full Bleed para sumar a The Pitt a las huestes de Top Cow. La separación entre Silvestri y sus ex-socios de Image fue -según dicen- en muy buenos términos. Amigos son los amigos. (Mr.M.)

SOLICITADA

Señor Director de la Revista Comiqueando
De mi mayor consideración:
Me dirijo a usted con el objeto de manifestarme en relación a mis declaraciones vertidas en el N°20 de su revista, en un reportaje que se me hiciera, acerca del señor Cristian Dzwanik (a) Nik. Solicito la publicación de la presente, a fin de que cumpla los efectos de formal retractación de cualquier término que haya podido resultar injurioso para el mencionado profesional, dejando sentado que de ninguna manera fue mi intención ofender su persona.
Sin más, lo saludo muy atentamente.

Miguel Antonio Repiso (a) Rep

nos.
•Seguimos con Batman, que protagoniza un especial llamado Death of Innocents, escrito por Denny O'Neil y dibujado por Staton y Sienkiewicz. Mientras tanto, el glorioso Comisionado Gordon es la estrella de Gordon's Law, miniserie a cargo de Chuck Dixon y Klaus Janson. Era hora, viejo!
•En DC se pusieron de moda los team-ups. Pronto se juntan de nuevo Lobo y Demon (en un especial) y Batman y Deadman, en un prestige que escribe James Robinson. Pero además se vienen unos especiales llamados Plus, con team-ups como Azrael/Question, Green Lantern/The Ray, Robin/ Impulse, Superman/Legion, Supergirl/Mary Marvel, Flash/Nightwing, Superboy/Captain Marvel Jr., Wonder Woman/Jesse Quick y Sovereign Seven/Legion. Hay varios con posibilidades...
•Y otra onda grossa de DC es la del rinconcito dark. Ahí entran el relanzamiento de Dr.Fate en Book of Fate (con Giffen y Ron Wagner), Night Force (con Wolfman y dibujantes que rotan en las distintas sagas), Scare Tactics (con Kaminsky y Williams, el ex-equipo creativo de Fate) y muy pronto, los Challengers of the Unknown.
•Por el lado de Vertigo sobresale el relanzamiento de Blood: a Tale, una majestuosa miniserie realizada por J.M.de Matteis y Kent Williams para Epic/Marvel. Y además, un nuevo spin-off de Preacher: el especial de Arseface, titulado The Story of You Know Who, a cargo de Garth Ennis y Richard Case.
•Para más adelante, se vienen una miniserie de la nueva Wonder Girl a cargo de John Byrne y más revistas en la onda de Batman & Robin Adventures, pero con otros personajes de la casa.

IMAGE

•Erik Larsen republica la colección completa de Freak Force (esa que a nosotros nos ceba pero no vendía un soto) en un mega-libraco de 448 páginas. Si te gustaba la Liga de Giffen, esto es para ti, amigo!
.Después de cuatro años y pico, Rob Liefeld se dio cuenta de que el nº1 de Youngblood era un soberano bote y lo hizo todo de nuevo, con nuevas páginas, tapa nueva y todos los chiches. De no mediar un milagro, tiene que ser mejor que la primera versión.
.Spawn sale a avechuchear como Dios manda. En Septiembre sale Curse of Spawn, nueva serie mensual ambientada en el futuro y en la que Mc Farlane ni escribe, ni dibuja, ni contesta las cartas. Y en Octubre llega Spawn, the Impaler, tres numeritos pintados como si fuera un prestige por Mike Grell, también guionista de la saga. Puede andar.

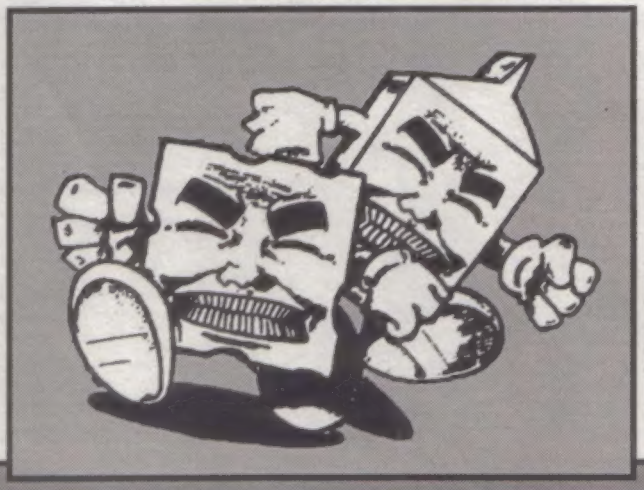
MARVEL

.Está por largarse la nueva serie mensual de Elektra, escrita por Peter Milligan y dibujada por Mike Deodato. No está mal, no? Otros personajes que pronto tendrán serie propia son Quicksilver, Hercules y Ka-Zar, este último dibujado por Andy Kubert, que se va de X-Men.
•Su hermanito, Adam Kubert, también se va de Wolverine para dibujar Hulk, ni bien terminen los números de Deodato. Angel Medina, el ex-dibujante de Hulk, está preparando una miniserie de Abomination.
•Y para completar el éxodo mutante, Warren Ellis se fue de Excalibur y Mark

HAY PREMIOS PARA TODOS

Como siempre, en la Convención de San Diego se entregaron infinidad de premios. El codiciado Inkpot se lo llevaron, entre otros, Mort Drucker, Kurt Schaffenberger y Francois Schuiten. El Premio Russ Manning al Principiante Más Prometedor fue para Alex Maleev, el nuevo dibujante de The Crow. Los Premios Eisner, por su parte, se distribuyeron del siguiente modo. Mejor Número Unitario: Astro City nº4 (Kurt Busiek y Brent Anderson), Mejor Historia Corta: The Eltingville Comic-Book, Science-Fiction, Fantasy, Horror and Role-Playing Club in Bring Me the Head of Boba Fett (Evan Dorkin), Mejor Historia Serializada: Strangers in Paradise nºs 1-8 (Terry Moore), Mejor Serie: Acme Novelty Library (Chris Ware), Mejor Título para Lectores Jóvenes: Batman & Robin Adventures (Ty Templeton y Rick Burchett), Mejor Miniserie: Sin City: The Big Fat Kill (Frank Miller), Mejor Serie Nueva: Astro City (Busiek y Anderson), Mejor Antología: Big Book of Conspiracies! (Paradox Press), Mejor Novela Gráfica: Stuck Rubber Baby (Howard Cruse), Mejor Recopilación: The Tale of One Bad Rat (Bryan Talbot), Mejor Título Humorístico: Milk & Cheese (Evan Dorkin), Mejor Guionista: Alan Moore (From Hell), Mejor Autor Integral/ Drama: David Lapham (Stray Bullets), Mejor Autor Integral/ Humor: Sergio Aragonés (Groo), Mejor Dibujante/Entintador: Geoff Darrow (The Big Guy and Rusty the Boy Robot), Mejor Ilustrador: John Bolton (Batman: Manbat), Mejor Portadista: Alex Ross (Astro City), Mejor Colorista: Chris Ware (Acme Novelty Library), Mejor Letrista: Stan Sakai (Groo, Usagi Yojimbo), Talento Merecedor de Mayor Reconocimiento: Stan Sakai (Usagi Yojimbo).

Bueno, otra vez Marvel se fue con las manos vacías, Image recibió varios premios por revistas que no publica más (Groo y Astro City), Dark Horse cazó cuatro (sin contar los de Stan Sakai, a quien incorporó este año) y DC salvó el día con Paradox y las Aventuras de Batman. Felicitaciones a todos y en especial a nuestro amigo Evan Dorkin, que levantó dos para él solito. (A.A.)



© Evan Dorkin

DE ESTE PLANETA

La línea de comics Forum de la editorial española Planeta llega este mes a nuestros kioscos con dos comic-books por semana. La oferta inicial incluye Las Nuevas Aventuras de los X-Men (la versión que adapta el dibujo animado), Hijos de la Medianoche (con Ghost Rider, Blaze, etc.), Daredevil: La Caída del Paraíso (de Chichester y McDaniel), la primera miniserie de Masacre (Deadpool), Jauría de Lobos (una saga del Capitán América con Wolverine y Cable), Juego Mortal (un team-up entre Punisher, Daredevil y Nomad), Espíritu de Venganza (con Ghost Rider y Johnny Blaze) y Pícara (la miniserie de Rogue de Mackie y Wieringo). Para más adelante se preparan series y miniseries de Spider-Man, Hulk, los Cuatro Fantásticos, Conan, los Vengadores, Iron Man y Thor. Si sos fan de Marvel, montá guardia en tu kiosco. (Mr.M.)

© MEG

Waid se fue de todas partes, anunciando que no piensa volver a trabajar para Marvel.

•Mientras tanto, a Stan Lee le dieron luz roja para el lanzamiento de Excelsior Comics, el imprint de superhéroes que estaba por ofrecer la editorial que él condujo a la gloria.

•Más miniseries mutantes: se vienen X5E (con Bishop y Shard), a cargo de John Ostrander y Josh Hood; Magneto, por Peter Milligan y Kelley Jones y la esperada Mystique & Sabretooth, escrita por Jorge Gonzáles y dibujada por el imparable Ariel Olivetti.

•Michael Allred, el prócer que nos deleita con su Madman, dibuja el anual '96 de Untold Tales of Spider-Man, escrito nada menos que por Kurt Busiek. Guárdenme uno!

•Acompañando el lanzamiento del dibujo animado de Hulk, se larga un nuevo comic-book, cuyo dibujante será -según dicen- nuestro amigo rosarino Pablo Raimondi, quien además diseñó los espectaculares muñecos de Hulk que está ofreciendo Toy Biz. Aguante!

OTRAS

•Acclaim se viene con todo. Para empezar, refuerza su línea de policiales con The Crackle, de Mike Baron y Paul Gulacy. Pero además relanza a los superhéroes de Valiant con nombres de la talla de Mark Waid (en X-O Manowar), Garth Ennis y Jamie Delano (en Shadowman), Kurt Busiek (en Ninjak) y el propio Fabián Nicieza (en Turok y Troublemakers). Como novedad se agrega Trinity Angels, con guión y dibujo de Kevin Maguire. Esa hay que tenerla.

•Dos grossas de Bongo: Sale Roswell, la revista de Bill Morrison, y vuelve el Bart Simpson's Treehouse of Horror, esta vez con una historia a cargo de Peter Bagge y Paul Dini. Un lujazo.

•Y hablando de Bagge, su inmejorable Hate llega al nº25. Si no la venís siguiendo, enganchate ya!

•Dos regresos en Kitchen Sink: Mark Schultz vuelve con un nuevo número de Xenozoic Tales (el 14) y James O'Barr vuelve a escribir y dibujar una nueva miniserie de The Crow, titulada Wild Justice. Bueno esa!

•Más regresos. El Hombre Nuclear y la Mujer Biónica, clásicos de la tele de los '70, vuelven en un comic-book llamado Bionix. Edita Maximum Press, escribe el querido Rob Liefeld y dibuja Robert Napton.

•Y mientras sigue postergando el Batman/Aliens, Berni Wrightson escribe y dibuja para Crusade Comics algo llamado 1111. No se sabe si es serie, miniserie o qué, pero entinta Tim Bradstreet y tiene una pinta fabulosa.

•Vampirella cumple 25 añitos y lo festeja con un especial donde escriben Warren Ellis, Grant Morrison y su creador, Forrest Ackerman. Dibujan, entre otros, Mark Texeira, Michael Bair, Kevin Nowlan y Rudy Nebres. Y encima la tapa es de Frazetta!

•Y más regresos. La editorial King Hell trae de vuelta a Bratpack y Maximortal, en un especial a cargo de su creador, el satánico Rick Veitch. Y Todd Johnson y Larry Stroman insisten una vez más con su malograda Tribe, que esta vez empieza con un nº0 en la ignota editorial Good Comics.

SE VIENE EL SUPER SALON!

Por fin en Argentina

1º SALON DE HISTORIETA
HUMOR GRAFICO
CIENCIA FICCION
Y TERROR

BUENOS AIRES '96

Los días 7, 8, 9 y 10 de noviembre

en Casa Suiza (Rodriguez Peña 264)

NO PODES FALTAR !

JUEGOS !

CHARLAS !

GRANDES ARTISTAS
INVITADOS !

PELICULAS !

Y MUCHAS SORPRESAS MAS !

COMIQUEANDO DESPUES DIEZ AÑOS

POR ANDRÉS Y DIEGO ACCORSI

DOS ADICTOS SE CONFIESAN

Todo empezó en un apacible edificio de Palermo, cerca de donde hoy hay un famoso shopping. Para desgracia de los vecinos, una extraña coincidencia juntó -a escasos siete pisos de diferencia- a dos familias con vástagos de edades similares. Andresito y Dieguito crecieron armando bardo en el primer piso y Rafaelito, haciendo de las suyas en el octavo. Pero hete aquí que este edificio tenía una pileta en la terraza, que fomentaba el encuentro y la convivencia -por lo menos durante el verano- de todos los párvulos que allí moraban. Pronto los alegres animalitos se hicieron amigos, compartiendo meriendas con dibujitos animados y muñecos de Star Wars. Incluso el niño del octavo comenzó a asistir al mismo colegio que los del primero y fue compañero de Dieguito durante casi diez años.

Entre muchos gustos compartidos, los vecinitos tenían el vicio de leer y juntar comics, pero con distintas preferencias. Mientras Rafita se castigaba con Superman, Batman y Fantomas, los hermanitos se negaban a leer cualquier cosa cuyo dibujo pareciera más realista que... digamos Isidoro Cañones. Así se devoraban los pilones de Disney, Bugs Bunny, Asterix, Oso Yogui, Hijitus, Condorito y una favorita de ambos, La Zorra y el Cuervo.

Cierta vez, durante un largo viaje a Mar del Plata, los hermanitos venían armando su habitual kilombo en el asiento trasero del Taunus. Hasta que, durante una parada en la ruta para que los grandes tomaran un café, estos decidieron que las bestias se apaci-

guarían si tuvieran unas revistas para leer. Con unos pesitos en las manos, los infantes se lanzaron sobre el kiosco de Los Sauquitos donde, para su infinita frustración, no había ningún comic que no hubieran leído. De pronto, entre mucha basura, asomó la característica esquinita de las mexicanas de Novaro y, en busca de Porky o de La Pequeña Lulú se hicieron con una revista de... Shazam!. No era lo que buscaban, obviamente. Pero ante la escasez, el dibujo no tan distinto al de Archi y el recuerdo de las insistentes recomendaciones de Rafa, le dieron una oportunidad.

Para qué! Para cuando llegaron a Mardel, ya la habían leído 14 veces cada uno, incluyendo los patéticos chistes de Héctor el Policía. Los veteranos recordarán la Mar del Plata de los '70 como el paraíso de las mexicanas, que se conseguían fácilmente en cualquier kiosco. Y así fue. A la vuelta de las vacaciones, los nenes del primer piso ya ostentaban una colección de Superman y Batman capaz de aterrorizar a más de una madre. El ascensor de aquel edificio se cansó de transportar revistas del primero al octavo ni bien se estableció el canje entre los tres cebados, que querían leer todo lo que habían acaparado los demás. Sí, estaban perdidos en las garras del vicio.

Por eso fueron presa fácil para Nippur, El Eternauta, la Mad, la SuperHumor y, allá por el '83, La Feria de los Inmortales, cuya seriallzación en Humor los dejó neuronas para arriba, clamando por más. Y lo peor es que había más, mucho más. En los kioscos de Corrientes encontraron tacos de Totem, kilos de Creepy, Metal Hurlant y cualquier revista de comics para adultos que aterrizara por ahí.

La cumbre del cebamiento llegó con la distribución en Buenos Aires de la enciclopedia Historia de los Comics. Ahí salieron como locos a comprar cualquier cosa e incluso retomaron en serio las colecciones de Novaro, en busca de las cuales recorrieron una y mil piojosas casas de canje de los más remotos confines de la urbe. El tour incluía, por supuesto, el Parque Rivadavia, donde todavía te podías llevar una Kamandi de Kirby pagándola un poquito más que el boleto de bondi.

En el año '84 dos hitos los terminaron de condenar: En Septiembre aparecía el nº1 de Fierro y en Diciembre Andresito viajaba a los EEUU. El muy cebado fue de visita a la DC y con el verso de "soy argentino y colecciono sus revistas" logró que le regalaran un paquete de unos 20 comic-books. Entre ellos estaba el nº1 de Crisis. Cartón lleno.

El Secret Origin de Comiquean-do

En una de esas tantas razzias por los míticos kioscos de Corrientes, los borregos de Palermo encontraron semioculto entre pilas de Metropol, una especie de revistita escolar fotocopiada de tapa amarilla, con olor a comic. Los niños habían tenido su primer encuentro con un fanzine que, hete aquí,

era el primer fanzine de información sobre comics de la década. Se llamaba Fandom y valía la pena. Poco después, en el Parque, conocieron al director/editor/ redactor del fanzine, Claudio Rubin. Con mucha onda, Claudio les mostró su tesoro: una gigantesca colección coronada por las en ese entonces extrañas revistas brasileras de Marvel y DC, esas que en un mismo número te traían una Alpha Flight de Byrne, un Daredevil de Miller y una Vengadores de Pérez. El intercambio revisteril (sobre todo para poder apoderarse de las incunables Crisis de Andresito) dio como fruto una nota encargada por Claudio al mayor de los hermanitos y a Rafita sobre esta maxi-serie. En números sucesivos, Andrés aportó algunos Comic Clips, iniciando una sección que aún hoy existe.

Para fines de 1985, otros dos ocasionales colaboradores de Rubin, Hernancito Ostuni y Fernandito García sacaban su propio fanzine: Akfak, otro aporte al periodismo comiquero, especializado en extensas investigaciones sobre personajes clásicos. Pero para Mayo del '86 ni Fandom ni Akfak seguían saliendo, y los ex-vecinitos de Palermo ya le habían tomado el gusto a esto de escribir sobre su descontrolado vicio.

Nace una Leyenda (?!)

Había mucha historieta. Había mucha necesidad de informarse. Había mucho por decir. Habían muchas ganas. Habían razones para estar comiqueando. Lo que no había era guita, pero al mejor estilo de Eastman y Laird con sus Tortugas, los mocosos molestos consiguieron un pequeño préstamo y se pusieron manos a la obra. Por aquel entonces, conseguir revistas americanas era considerado un milagro, y gracias a algunos amigos que viajaban, los adictos se hicieron de una Man of Steel nº1, la Classic X-Men nº1 y los más recientes números de varias revistas europeas, que acá llegaban con bastante retraso. En el camino se cruzaron con un aspirante a dibujante llamado Nito, se sumaron un par de amigos -entre ellos el siempre presente Mr.Master- y ya estaba todo listo para lanzarse a la aventura.

El nº1 salió en Septiembre del '86 y se vendía en los mismos lugares donde solían verse Fandom y Akfak incluyendo, por supuesto, el Parque Rivadavia. La tapa era un espanto, un collage de tapas perforado por un dibujo de Nito, bajo un horrendo logo choreado de Historia de los Comics. En la primera editorial (de infecto "diseño") los chicos adoptaban el nombre de Manga de Atorrantes, que los identificaría en los 11 números de este fanzine. Había también una biografía de Richard Corben, un comic del susodicho, una historieta-collage de La Mulita (una encarnación anterior del Dr.Mule), columnas de Cine, Rock, TV y Ciencia Ficción, la primera nota escrita en castellano sobre Man of Steel, una Nitorieta (?!), un cuento y un montón de data suelta. Se imprimieron 120 ejemplares y hoy no queda ninguno.

Rumbo a la Fama

Por un error de un gil de la fotocopiadora donde imprimían el fanzine, el nº2 llegó a manos de los proto-editores en forma de un inmenso pilón de hojas simple faz. Los estoicos comiqueros pegaron con Voligoma una por una las 30 páginas de los 120 ejemplares y salieron a repartir gruesos bodoques de papel y pegamento. Aquí había una nota y un comic de Fontanarrosa, más de La Mulita, nota de X-Factor, otro comic de Nito, la historia de Aquaman por Claudio Rubin, las secciones habituales y las primeras cartas de los lectores, en un espacio llamado Peloteando.

Para el nº3, Nito se mandó un nuevo logo muy lindo (no muy distinto del actual) y creó nada menos que al Tocrís. Los pichis empezaron a escribir los títulos con tipografías de computadoras prestadas, en lugar de con la mano. Las notas se centraban en Frank Margerin, la muerte de ambos Flashes, un reportaje a Juan Sasturain y las secciones de siempre.

Para sorpresa de muchos, Comiqueando cumplía puntillosamente la periodicidad mensual y en Diciembre salía un nº4 ya con más páginas, mejor diseño y tapa a un color. La nota central era un festejo de los 25 años de Marvel, pero también hablaban de Alfonso Font, Skorpio y los Freak Brothers.

Para el nº5 descubrieron el Letraset, promocionaban a un fanzine amigo (O No, del mítico Waquero y sus secuaces), reporteaban a Ricardo Villagrán y se acordaban de Berni Wrightson, DC Challenge y Torpedo 1936.

Tras un mes de vacaciones llegó el nº6, donde a pedido del público, los novatos armaron un informe sobre Crisis, algo que acá nadie había leído completo, y se chorearon gran parte del History of DC Universe para contar cómo habían quedado las cosas. Además, hablaban de Quino y de Manara, mientras Nito iniciaba una saga "larga" del Tocrís.

En el nº7, había una biografía y un comic de Bilal, notas sobre The Phantom y Judge Dredd, un reportaje a Kirby traducido de una Comics Scene y un informe sobre cine a cargo de un prepubescente Axel Kuschevatzky, hoy director de La Cosa.

El nº8 venía con la biografía de Jordi Bernet y un comic de Torpedo, un reportaje a Hugo Pratt choreado de un diario español, la nota sobre Infinity Inc. y nuevos avances en materia de diseño gráfico.

Para cuando salió el nº9, los pibes ya se habían hecho amigos de un ídolo: Quique Alcatena, que les regaló un dibujo majestuoso. Los muy cebados lo publicaron como tapa. Adentro hablaban de Neal Adams, Juan Giménez, los Thunder Agents y X-Men vs.Avengers.

El nº10 ofrecía la biografía y un comic de Gérard Lauzier, un gran reportaje al glorioso Alberto Breccia, un informe sobre Alpha Flight, la primera nota en castellano sobre las Tortugas Ninjas (sí, en 1987 y tres años antes del boom) y el final de la saga del exilio del Tocrís. Y además se anunciaba otro final: Comiqueando nº11 era la última.

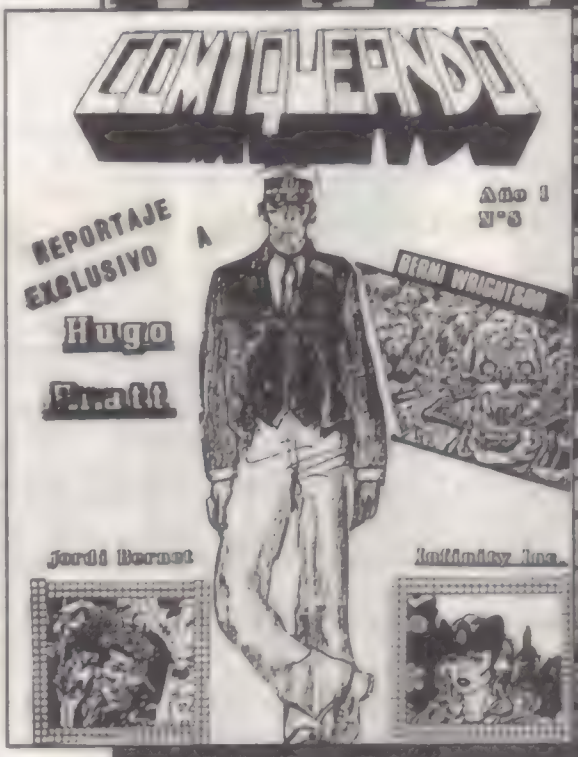
Para ese entonces los pichis estaban moviendo cielo y tierra para enganchar a algún editor que se jugara a sacar una versión profesional de esta misma verdura y -ante la posibilidad de que un suicida agarrara viaje- decidieron que todo sería más fácil si dejaba de aparecer el pasquín.

Pasaron dos meses entre el nº10 y el 11 y Andresito aprovechó para viajar a Santa Fé, donde se hacía un muy interesante Salón de la Historieta al cual se hizo invitar de arribeño. Con la mejor onda, Quino y Fontanarrosa le concedieron reportajes y muchos otros dibujantes con chapa (de Juan Zanotto a Max Cachimba) le regalaron dibujos de despedida al ilustre fanzine. El nº11 tenía 52 páginas y además de estas entrevistas y esos dibujos tenía una nota sobre Trillo y Altuna, una sobre Dark Knight, un comic en joda del Tocrís y un suplemento que repasaba muchísimos títulos de Marvel y DC. Era la primera vez que se hablaba de series como The Question, Captain Atom, la nueva Wonder Woman, el nuevo Flash y la Liga de Giffen y hasta batieron con casi un año de anticipación que se venía Excalibur. Era el fin de una era.

Los Chicos Crecen

Pero Comiqueando había logrado lo que nadie. Un fanzine de información sobre comics se despedía de su público fiel tras once números y trece meses, habiendo incluso ganado algún pesito -que en esa época se llamaban australes. Con la banca de unos pocos libreros y kiosqueros, con el apoyo de Fierro (que siempre dedicaba un generoso espacio a alentar a los emprendimientos de origen underground), con la fabulosa camaradería que la unía con el resto de los fanzines -que no eran pocos-, Comiqueando había cumplido un muy lindo ciclo y una muy grata misión: Informar y entretener a los cebados de la historieta.

Después, la Manga de Atorrantes salió a robar por Skorpio, Comic Magazine, Cóctel, El Tajo, Puertitas, las revistas de DC/Perfil y hasta en radio y televisión. En Mayo de 1994, finalmente se cumplía la promesa formulada en la editorial del nº11 del fanzine: Era hora de una nueva etapa "más seria y más profesional" de Comiqueando. Pero, obviamente, esa es otra historia que estamos escribiendo entre todos.



ABIERTO
LOS 365 DIAS
DEL AÑO
Lunes a Sábados de 9 a 23 hs.
Domingos de 14 a 23 hs.

VOS TENES TUS LIMITES !

Todas las las semanas encontrate con las principales novedades de España y Estados Unidos.

EL MEJOR MATERIAL:

- SUPERHEROES Y SERIES VERTIGINOSAS
- COMICS DE AUTOR
- TODA LA CIENCIA FICCION
- REMERAS Y GORRAS ESPECTACULARES
- SUPERMARIONATION (para mostrar la hilacha)
- CLASICOS Y MODERNOS DEL TERROR
- FIGURITAS Y CARD GAMES
- MANGA Y ANIME
- VIDEOS DE SERIES DE T.V.(O-RI-GI-NA-LES!)
- EL MAS AMPLIO SURTIDO EN MUNECOS Y MODEL KITS

JUNTO AL MEJOR SERVICIO

Atención personalizada

con nuestro exclusivo sistema de reservas, envios a todo el interior del país y cuando cerramos, dejanos tu mensaje en el 348-8888 (código 09160)

EL NUESTRO ES TU IMAGINACION !

CAMELOT

COMIC STORE

ALIMENTO PARA TU CEREBRO

UNICA DIRECCION
Av. Corrientes 1388
(1043) - Buenos Aires
TEL. 374-6152

ALACK SINNER

Creadores: Carlos Sampayo y Jose Muñoz.
Primera Aparición: Alter Limes (1975).

HISTORIA: Alack Sinner nació en la década del '30 en un barrio pobre de la ciudad de New York. Su padre era un tipejo irascible, racista y mal llevado, que pronto abandonó a la familia, dejando a la madre de Alack a cargo del pequeño y de su hermana Toni. En busca de la subsistencia, la Sra.Sinner se dedicó a la prostitución, ejerciendo incluso en la pieza que cohabitaba con sus hijos.

En 1953, Alack partió con destino a Corea, a combatir a los comunistas en las filas del ejército norteamericano. Allí salvó la vida de su amigo Nick Martínez y conoció -por carta- a Gloria, la joven con la que se casó en 1955, una vez terminada su participación en la guerra. Alack y Gloria vivían en New York, él trabajando como agente de policía y ella viviendo a costillas de él, sin mover nunca un dedo. Un día, Gloria se presentó en un grotesco concurso para elegir a Miss Culo y resultó ganadora. Poco después, se rompió el matrimonio.

En esa misma época recrudece el crimen callejero en New York. Toni, la hermana de Alack, es violada por tres muchachones, luego ejecutados a sangre fría por dos policías compañeros de Sinner, partidarios de una represión despiadada a los delincuentes. Desencantado, Alack renuncia a la fuerza y Nick Martínez, ya comisario, le recomienda convertirse en investigador privado. El capitán del distrito, Demetrius, le entrega la licencia a regañadientes y obstaculiza casi todas sus investigaciones, que llevan a Alack a sumergirse en lo más sórdido de una ciudad podrida y decadente. Luego de resolver varios casos y de conocer a muchísima gente (especialmente a Enfer y a Sophie Milanisewicz, con quienes Sinner vive sendos romances), el detective se aburre y se hace taxista primero y marginal después.

Un día parte hacia Maine, a reencontrarse con su padre, que ahora es ordenanza en un hotel de mala muerte. A su regreso a New York asiste a la despedida de soltero de Nick Martínez y se reencuentra con Enfer, ahora madre de una niña llamada Cheryl, fruto de su entrevero con Alack. Poco después, este mata a Rademaker (el asesino de los violadores de Toni), pero es absuelto. De aquí en más, Sinner trata de iniciar una nueva vida junto a Enfer y Cheryl, aunque pronto sobrevienen nuevos encuentros (y nuevas noches de pasión) con Sophie. En otra caprichosa vuelta del destino se reencuentra también con Gloria, quien tiene hijos y un nuevo marido.

Ya maduro, ya amargo, ya desencantado de la vida como el que más, Sinner merodea por el bar de su amigo Joe, donde suele emborracharse y recordar tristes anécdotas del pasado. Incapaz de atarse a un trabajo o a una familia, suele embarcarse en viajes sin rumbo fijo, recorriendo en sucios autobuses un país que no le depara más que historias de miseria y frustración.

(Hernán Ostuni/ Andrés Accorsi).

Extra.Data: Interpretándose a sí mismos, José Muñoz y Carlos Sampayo se encontraron con Alack Sinner en el episodio titulado La Vida no es una Historieta, Baby. Años mas tarde, Alack se topó con un personaje con el aspecto de Muñoz, pero llamado Martínez, quien asesina a K.K. Kitten (en clara alusión a Keith Giffen), buscando venganza por los tantos plagios que el dibujante yanki infligió al argentino.

EL TOCRIS
CON PECADO CONCEBIDO
por Andrés Accorsi

Conocí a Toni Torres alguna mañana de domingo del año 1984. El estaba sentadito en el pasto del Parque Rivadavia, ofreciendo unas pocas Superman y Batman de Editorial Novaro, desprolijamente desparramadas sobre una lonita que las separaba del sendero de ladrillo. Para ese entonces, Toni era estudiante secundario, violinista de una orquesta y Campeón Nacional de Lucha Libre y Grecorromana. Como si esto fuera poco, en los ratos libres dibujaba. Mal, pero dibujaba.

Nos hicimos amigos con una velocidad sorprendente, casi seguro porque compartíamos unas cuantas obsesiones: conocer los finales de las historias de la Legión que Novaro publicaba por la mitad; juntar las tres partes de la saga de los Campeones, los Defensores y los Soldados de la Victoria; en fin, esas boludeces que atormentaban a cualquier comiquero que se precie de tal. Con el correr de los meses, empezamos a cambiarnos revistas e incluso a prestarnos revistas de nuestras respectivas colecciones, mientras nuestras charlas acerca de las virtudes de Mike Grell, Neal Adams, Jack Kirby y George Pérez se hacían más largas, más frecuentes y, sin duda, más gratas.

Llega el invierno de 1986 y junto a mi hermano Diego y mi amigo Rafael nos decidimos a producir un fanzine de información sobre comics. En el preciso instante en que decidimos incluir en todos los números una historieta hecha especialmente para el fanzine (¿hace falta decir que se llamaba Comiqueando?), un sólo nombre nos viene a la mente: Toni Torres. Aquí empieza el misterio. ¿Qué le vimos Rafa y yo al dibujo de Toni? ¿Cómo nos convenció (o lo convencimos, no recuerdo bien) para publicar en Comiqueando? Lo primero que se me ocurre es que Toni era el único dibujante al que conocíamos en ese entonces. Además, era el único dibujante (bueno o malo, conocido o desconocido) al que le gustaban los superhéroes tanto como a nosotros. No sé. Lo cierto es que Toni Torres dibujó la tapa del nº1 (varias veces, porque los primeros bocetos que presentó eran francamente horribles) y una historieta de dos páginas, que inauguraba la seccion Nitorietas

Recuerdo que lo presentamos a los lectores como si fuera... no sé... por lo menos, el Viejo Breccia. Y lo peor es que alguna fuerza mística indescifrable nos había persuadido de que, de hecho, Toni (o Nito, como firmaba en aquel entonces) era muy poco menos que el Viejo Breccia. Sin embargo, los lectores demostraron no comer vidrio y tuvimos que hacer magia para defender las Nitorietas ante un alud de críticas negativas, cuando no lapidarias. Pero, como dije antes, estábamos 100% seguros de que Nito era Gardel y sus detractores una manga de giles. Ergo, insistimos con las Nitorietas en el nº2.

Para el nº3 (cuando nuestro aguante ya comenzaba a flaquear ante la magnitud de los palos de los lectores) Toni nos anunció con bombos y platillos que había creado un personaje, que estaba bárbaro y que tenía varias ideas para seguirlo. Se trataba del Tocris y, a decir verdad, era muy superior a las dos primeras historietas que le habíamos publicado. Desde esa primera historia (que ilustraba/adaptaba la canción "Desde el Hospicio") el Tocris se perfilaba como un personaje complejo, extraño, indescifrable. Era un intrigante híbrido entre la cosmogonía católica y los superhéroes en la que, encima, se reemplazaban todos los diálogos por la letra de una vieja balada del Rock Nacional. Esta alquimia dio sus frutos y hasta algunos lectores celebraron la llegada del Tocris a las páginas de Comiqueando. Había nacido el primer personaje fijo del comic underground argentino.

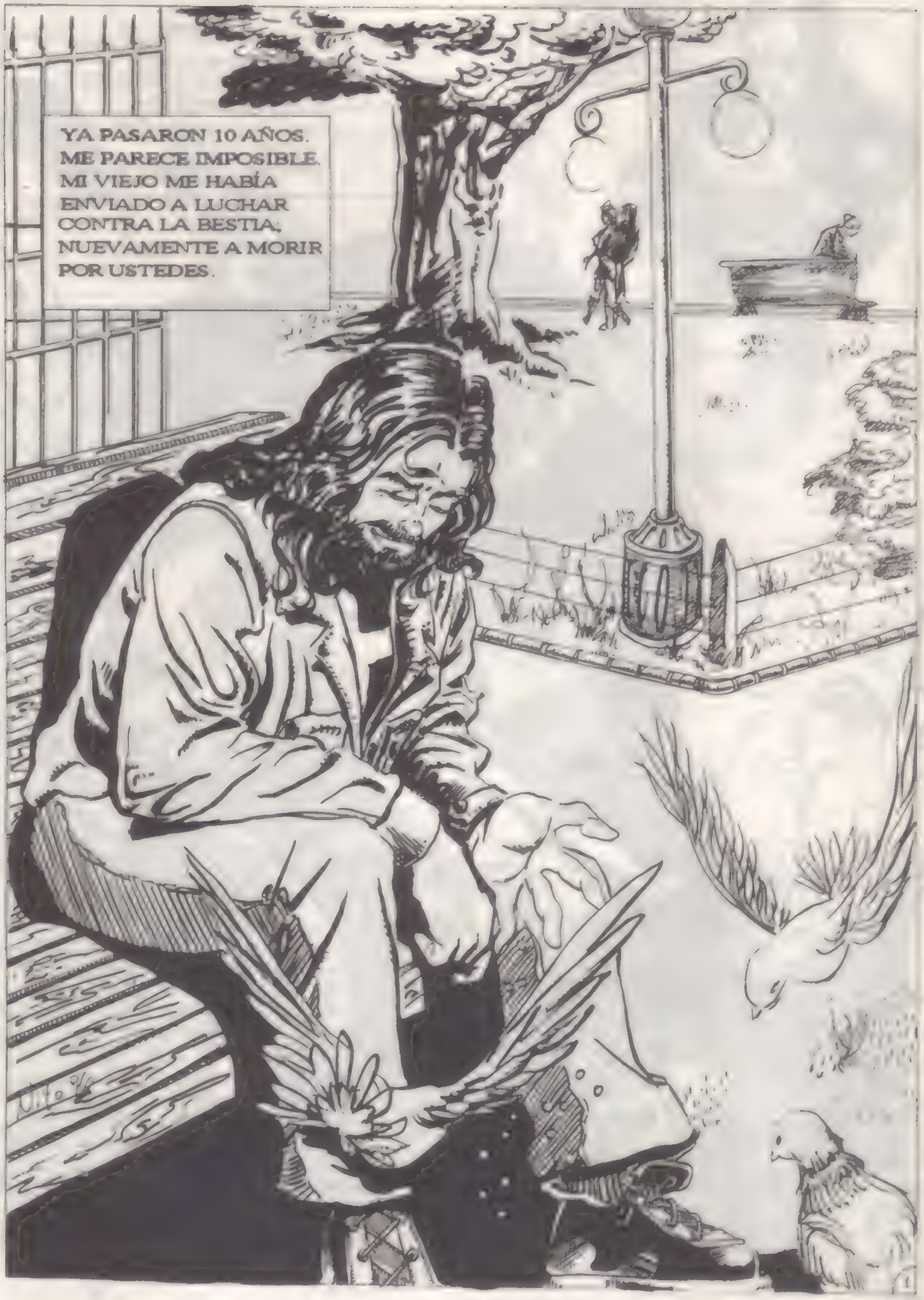
El Tocris volvió con nuevas historias autoconclusivas en los números 4 y 5, con guiones muy dispares, mientras el dibujo repuntaba muy de a poco. Debo confesar que Rafa, Diego y yo nos estábamos compenetrando con el personaje. Toni Torres ("el embrión de Kirby", como dijera alguna vez el maestro Tito Spataro) nos estaba emocionando con su singular creación. Tanto que, un día, estando yo enfermo, no se me ocurrió mejor idea para matar el tiempo que escribir el plot de una saga protagonizada por el Tocris. A Toni le gustó, le aprobamos las modificaciones que propuso y la saga se desarrolló entre los números 6 y 10 de aquel viejo y glorioso fanzine.

Para este momento, Toni tenía menos tiempo libre que antes y otro aprendiz de dibujante, Adrián Parodi, entró en escena, colaborando en varios episodios. Para el nº10, Toni decidió cerrar la epopeya del Tocris y, para ilustrar el gran final, contó con la ayuda de un dibujante incomparable y original llamado Cuk, hasta entonces inédito. Para el último número de Comiqueando, Toni pidió no preparar un capítulo del Tocris, a cambio de ilustrar la portada. Su deseo fue concedido (aún al precio de verlo perpetrar a varios personajes ilustres en esa última tapa) y Diego escribió un guión paródico, que terminó dibujando (tras la insistente declinación de Toni) otro principiante amigo, The Legendary Mummy

A lo largo de todas estas apariciones (por las cuales todavía hay quienes me exigen que pida perdón) el Tocris demostró un enorme potencial no desarrollado del todo. Vamos, que estamos hablando de la versión superheroica de la cosmogonía cristiana. Basta recordar lo que hicieron Lee y Kirby con la mitología nórdica y George Pérez con la griega para ver que la unión superhéroes/religión puede dar frutos de excelente calidad. No fue el caso del Tocris. El principal problema -creo yo- fue que Toni jamás se preocupó por dejar en claro qué era lo que el Tocris podía y no podía hacer. Una definición clara de las habilidades y limitaciones del personaje (una ficha al estilo Who's Who, sin ir más lejos) hubiera aportado muchísimo a un mejor desarrollo de la serie. Al no existir definición alguna, los poderes del Tocris dependían exclusivamente de los estados de ánimo de Toni y el Hijo de Dios pasaba de ser la entidad más poderosa del Universo a ser un gusano ciego, sordo y paralítico con la naturalidad y la rapidez con que cambian las luces de un semáforo.

Nefasto para muchos, objeto de culto para unos pocos, el Tocris dejó su marca en el mundo de la historieta subte. Con los años, esta criatura intentó volver a tomar control de su creador un par de veces, pero nunca logró concretar nada realmente importante. Hoy Toni no toca el violín ni cursa la secundaria. Se recibió de abogado, empezó Bellas Artes y hasta se da el lujo de hacerle la Doble Nelson al Ancho Peucelle. Su dibujo mejoró exponencialmente en los últimos tiempos y cuando escribe, no lo hace nada mal.

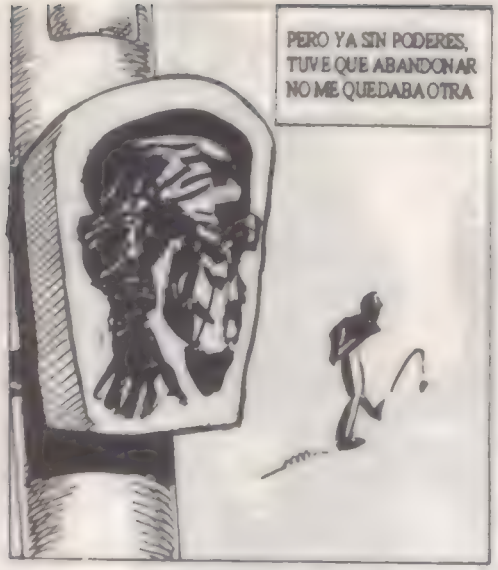
Otras cosas, en cambio, siguen igual que antes. Toni, Rafa, Diego y yo seguimos siendo amigos, todavía disfrutamos de Mike Grell, Neal Adams y Jack Kirby; nos prestamos revistas casi a diario y, cada tanto, cuando todo parece perdido, elevamos una plegaria al Tocris, que indudablemente está allá arriba, guiñándonos un ojo desde el Cielo Comiquero. Amén.



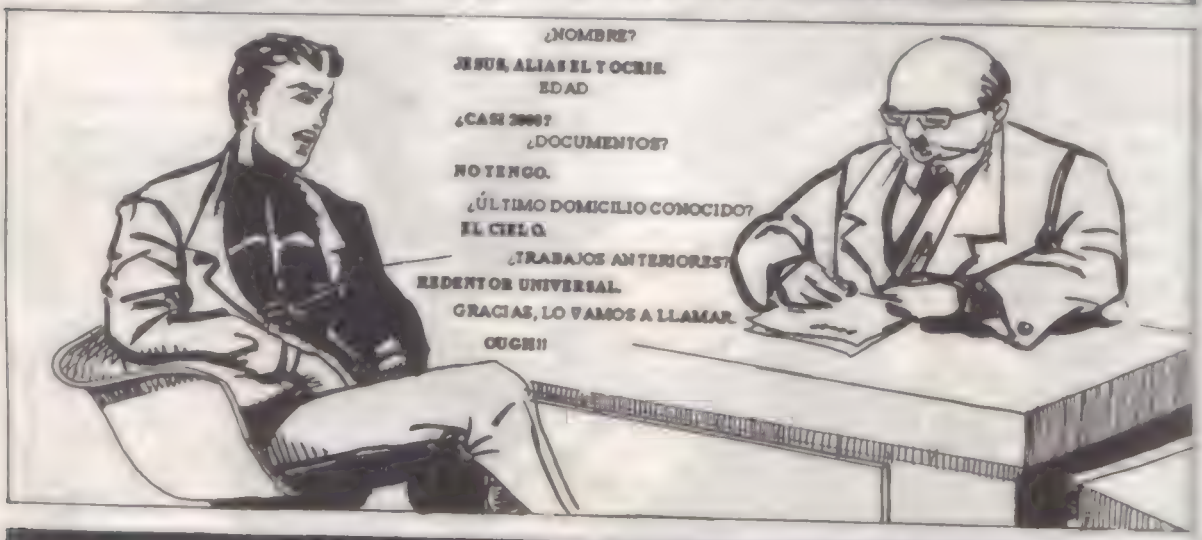
El Tocrís: 10 años no es nada ■ Nito

¡YO ERA UN IDEALISTA, TENÍA 18 AÑOS. ME CALCÉ UN TRAJE DE SUPERHÉROE Y SALÍ A LUCHAR
PERO ALGO FALLÓ. LA BESTIA ME DERROTÓ CLARO, COMO NO IBA A SER ASÍ EN EL MUNDO DE HOY O EN EL DE AYER, O EN EL DE HACE 10 AÑOS
LA BESTIA ME VENCIÓ, MI VIEJO ME EXILIÓ DEL CIELO, ME CONDENÓ A VIVIR EN LA TIERRA.
POCO A POCO FUI PERDIENDO MIS PODERES, TODO MAL

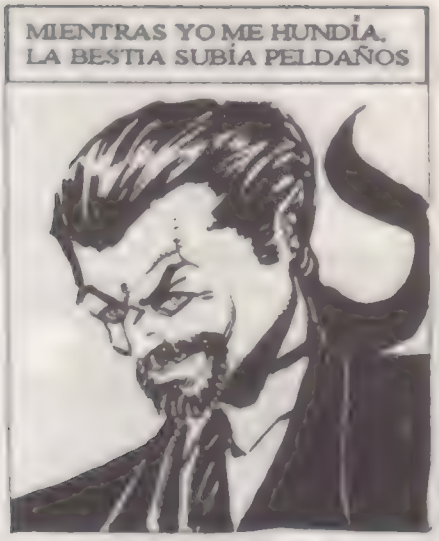
POR UN TIEMPO ME SEGUÍ COMPORTANDO COMO UN SUPERHÉROE, LUCHANDO POR LA JUSTICIA
LUEGO, AUNQUE MUCHOS DE USTEDES NO LO SEPAN, ME CONVERTÍ EN UN GURÚ PREDICANDO EN UNA VERDAD ETERNA UNIVERSAL
3


PERO YA SIN PODERES, TUVE QUE ABANDONAR NO ME QUEDABA OTRA

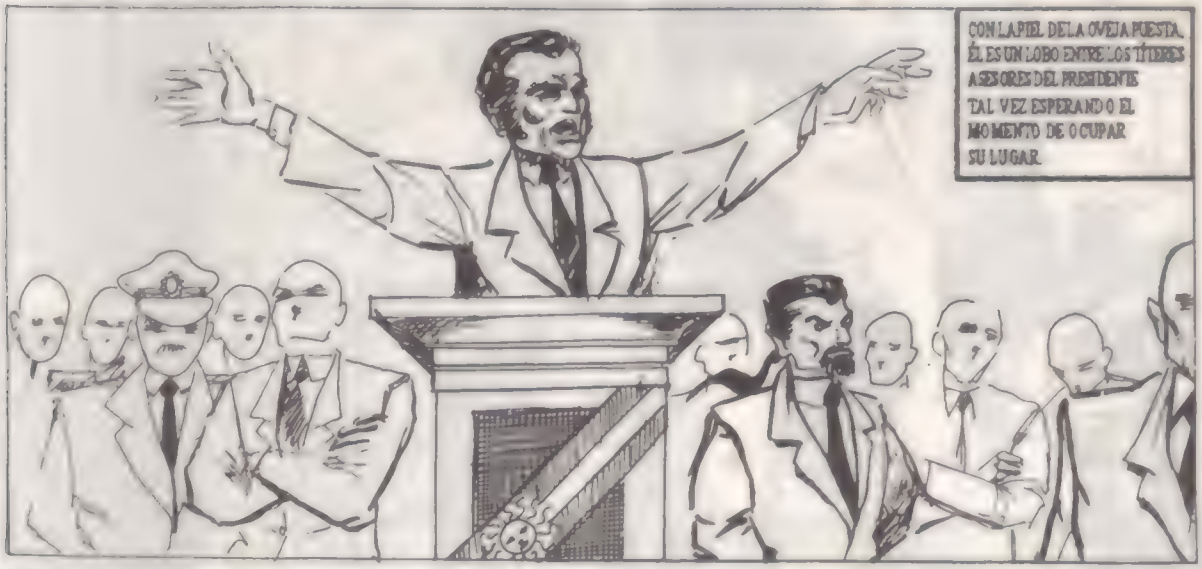
TUVE QUE EMPEZAR A CRECER, CONSEGUIR UN TRABAJO. NO FUE NADA FÁCIL, PÓNGANSE EN MI LUGAR.


¿NOMBRE?
JESUS, ALIAS EL TOCRIS.
EDAD
¿CASI 2000?
¿DOCUMENTOS?
NO TENGO.
¿ÚLTIMO DOMICILIO CONOCIDO?
EL CIELO.
¿TRABAJOS ANTERIORES?
REDENTOR UNIVERSAL.
GRACIAS, LO VAMOS A LLAMAR.
OUCH!!

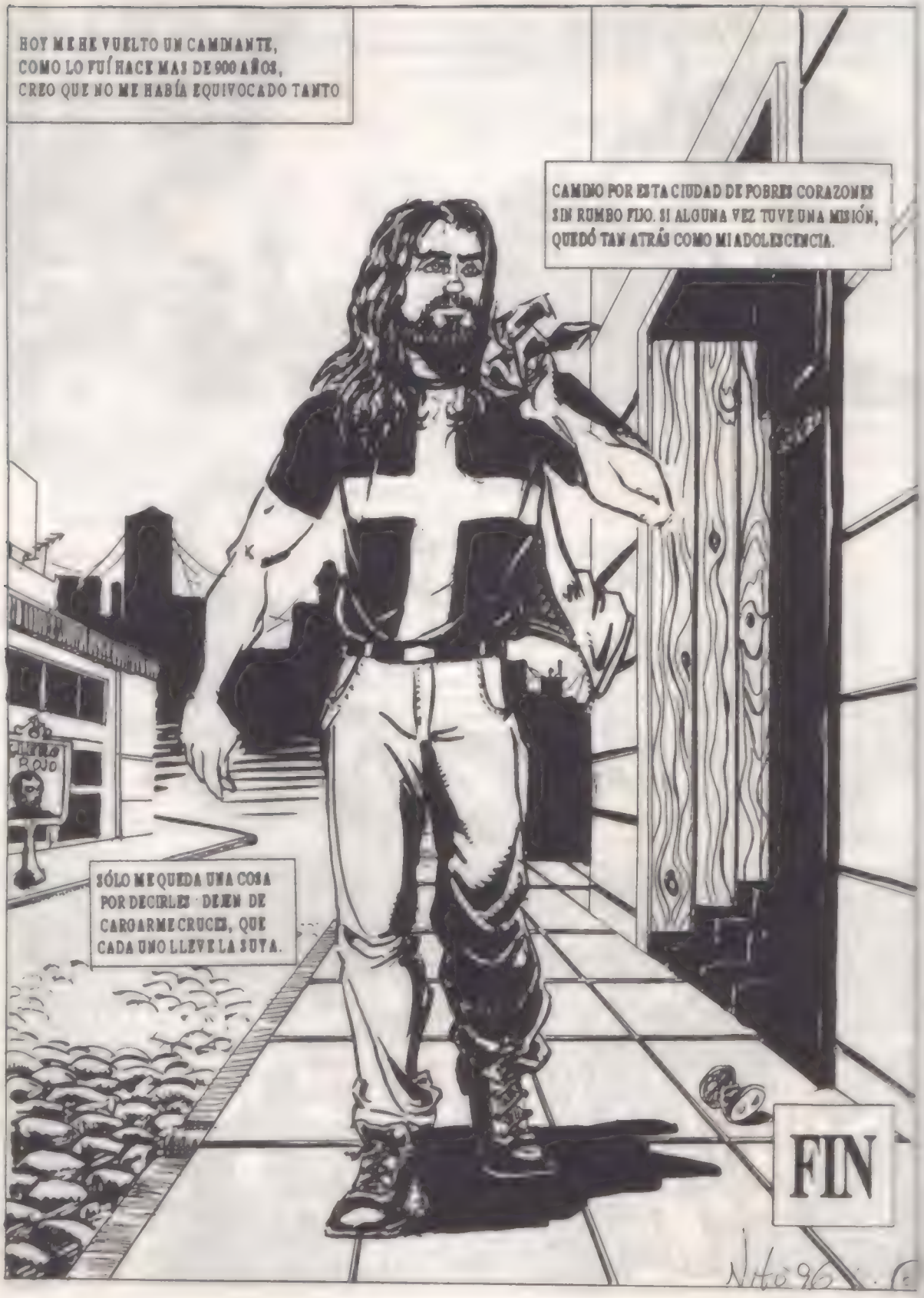
TERMINE HACIENDO LA LIMPIEZA DE UNA VIEJA IGLESIA, Y CLARO, DÓNDE MÁS IBA A IR


MIENTRAS YO ME HUNDÍA,
LA BESTIA SUBÍA PELDAÑOS

SUPO HACER FORTUNA
CON LA BOLSA Y
LA CORRUPCIÓN.
COMPRO
COMPRO
COMPRO
COMPRO


CON LA PIEL DE LA OVEJA PUESTA,
ÉL ES UN LOBO ENTRE LOS TÍTERES
ASESORES DEL PRESIDENTE
TAL VEZ ESPERANDO EL
MOMENTO DE OCUPAR
SU LUGAR.

¿Y QUÉ DEBO HACER YO?
¿DETENERLO, DESPUÉS
DE QUE MI VIEJO ME
QUITÓ SU APOYO,
DESPUÉS DE QUE
EL MUNDO ME OLVIDÓ?
NO SEÑOR!
AHORA LA BESTIA
ES UN PROBLEMA
DE TODOS,
NO MÍO


HOY ME HE VUELTO UN CAMINANTE,
COMO LO FUÍ HACE MAS DE 900 AÑOS,
CREO QUE NO ME HABÍA EQUIVOCADO TANTO
CAMBIO POR ESTA CIUDAD DE POBRES CORAZONES SIN RUMBO FIJO. SI ALGUNA VEZ TUVE UNA MISIÓN, QUEDÓ TAN ATRÁS COMO MI ADOLESCENCIA.
SÓLO ME QUEDA UNA COSA POR DECIRLES: DEJEN DE CARGARME CRUCES, QUE CADA UNO LLEVE LA SUYA.
FIN

JADE

Nombre Real: Jennie-Lynn Hayden (Scott).
Creadores: Roy Thomas y Jerry Ordway.
Primera Aparición: All Star Squadron nº24 (1983).

Historia: Todo comienza en 1948 cuando el primer Linterna Verde (Alan Scott) captura a la villana conocida como Thorne (Espina) y conociendo su problema de doble personalidad y locura, la lleva a la isla de Transformación de las amazonas, cerca de la Isla Paraíso. El proceso logra curar a Rose Canton (el lado bueno de Thorne) y es devuelta al mundo de los hombres. Durante su estancia en la isla, Rose descubre la identidad de Linterna Verde, de quien estaba perdidamente enamorada. Ni bien pone un pie en Gotham, crea una falsa identidad y se dedica a seducir a Alan Scott bajo el nombre de Alyx Florin. Pronto Alan le revela su secreto y se casan, coronando este amor dentro de una burbuja verde creada por el poder del anillo místico del héroe. Al poco tiempo, Alyx aprovecha un descuido de Alan para ponerse el anillo, y todo el odio de Thorne renace en la mujer. Pero no puede matar a su amado y tira el anillo al fuego creando una explosión terrible. Alan Scott despierta y descubre que su esposa ha muerto. Alyx/Rose escapa a Wisconsin donde se entera de que está embarazada de mellizos. Al dar a luz, Rose teme que Thorne dañe a los hijos de Linterna Verde, por lo que decide darlos en adopción. El varoncito será Todd Rice, en Milwaukee; la nena crecerá como Jennie-Lynn Hayden, hija de Julian y Myrna Hayden, de Franklin, Wisconsin. Thorne se volvió más dominante del cuerpo y siguió su carrera como villana, generalmente en la cárcel. Cada mellizo creció sin saber de la existencia del otro, hasta que su contacto telepático empezó a manifestarse en sueños durante la adolescencia. Poco antes, cuando empezaba sus estudios secundarios, Jennie-Lynn descubrió con asombro que su cuerpo se había puesto verde y que a voluntad podía volverlo a su color original. Luego, la extraña marca de nacimiento en la palma de su mano izquierda, empezó a emanar una energía verde y la joven inició un entrenamiento, hasta darse cuenta de que podía volar y realizar todo lo que imaginara con esa energía verde. Reunida con su hermano, dedujeron quién podía ser su verdadero padre y juntos se entrenaron y se hicieron trajes de superhéroes para unirse a Infinity Inc. bajo los nombres de Jade y Obsidian. Extraordinarias aventuras los reunieron a su padre, los enfrentaron a su madre y los juntaron con buenos amigos. Durante una peligrosa aventura, extraños sucesos hicieron que Solomon Grundy, el terrible enemigo del primer Linterna Verde, se convirtiera en una dócil mascota a las órdenes de Jade.

Infinity unió a Jade con su gran amor, Hank 'Brainwave' King Jr., hijo del peligroso enemigo de la Justice Society. En un principio, la relación tuvo que ser mantenida en secreto para no despertar el enojo de Alan Scott, pero siempre tuvieron en contra a Obsidian que, en gran parte por celos, nunca vio con buenos ojos la relación de su hermanita con el hijo de un supervillano. El caracter alegre de Jade, en contraposición a la pesimista amargura de su hermano no fue impedimento para que se hicieran muy buenos amigos, y ella siempre saltó para defenderlo e intermediar entre Todd y los otros Infinitors (especialmente Hank). Tras la disolución de Infinity, Jennie-Lynn vive en Los Angeles y su gran aspiración es convertirse en una buena actriz.

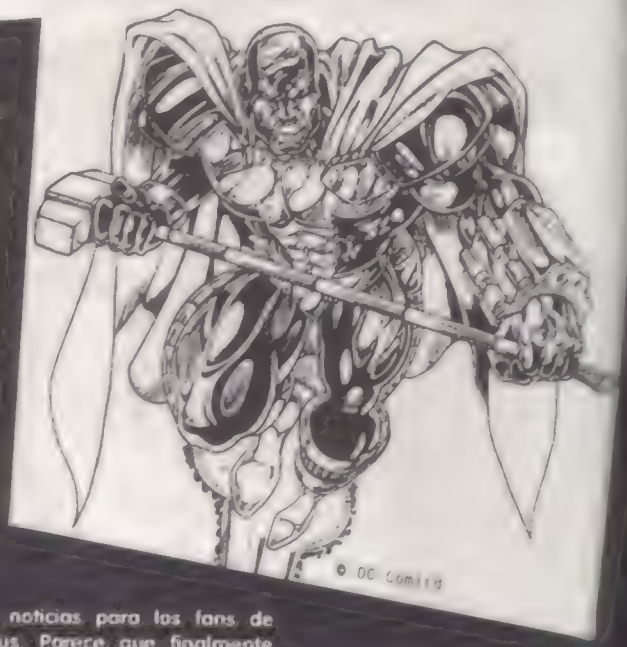
Su poder es similar al de su padre, pero sin necesidad de poseer anillo alguno, ya que su marca en la palma canaliza la energía verde. Jade sufre la misma debilidad que Linterna Verde: su poder no funciona contra la madera. No puede defenderse de ataques con madera ni puede poner su energía en contacto con esta. (Diego Accorsi)

EXTRA-DATA: Jade fue elegida como líder del grupo Blood Pack, de alta exposición en los medios, pudiendo así reunir sus dos pasiones, la actuación y el "superheroísmo". Sin embargo, la experiencia duró poco y nada.

Pantallazos

por Fernando García

La superestrella del Orlando Magic, Shaquille O'Neal, será el protagonista de Steel, largometraje producido por la Warner basado en el pseudo-superhombre nacido en Reign of the Supermen. El film, a rodarse íntegramente en Los Angeles, seguirá de cerca la batalla entre John Henry Irons y una pandilla callejera que comete sus atracos con armas robadas, diseñadas por el propio Irons. Si bien Superman no aparecerá en pantalla, se incluirán explícitas referencias a la saga de la muerte y resurrección del original Hombre de Acero.

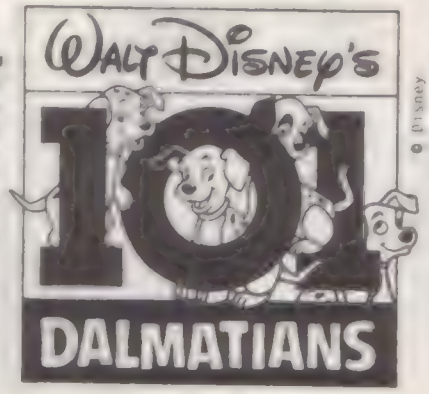


Malas noticias para los fans de Moebius. Parece que finalmente ninguno de los muchos proyectos para realizar dibujos animados en base a sus historietas (Starwatcher, Arzak, la saga del Incal, el Garage Hermético) verán la luz, por lo menos en el corto plazo. Según explicó el propio Giraud, los costos son muy altos y los inversores muy pocos. Sin embargo, el genial autor francés va a seguir peleando para conseguir la financiación necesaria. Ojalá se pueda.

Cyberella, la creación de Howard Chaykin y Don Cameron para la recién fundada línea Helix de la DC, saltará pronto a la pantalla grande. La compañía Surrender Cinemase encarga de la producción, con Debra Beatty a cargo del papel protagónico de Sunny Winston, pieza clave en el maquiavélico plan de la corporación Karoshi/Macrocorp.

NOTICIAS DESDE LA HELADERA DEL TIO WALT

Pronta a debutar en TV está la serie Dalmatians 101, derivada del film 101 Dalmatians (La Noche de las Narices Frías). Cada programa incluirá dos segmentos. El primero, que da título al cartoon, estará protagonizado por Lucky, Roly, Penny, Patch y los cachorros, mientras que el segundo, denominado Bark Brigade, se centrará en la lucha de Pongo y Perdita contra Cruella de Vil, animadora de un talk-show anti-canino. Serán 52 episodios.



© Disney

Diz Kidz es el reconocimiento norteamericano al francés Claude Marin, quien en 1985 creó a los Bebés Disney, versiones en pañales de los clásicos personajes, que cosecharon millones en licencias internacionales. Ahora las pequeñas Mickey, Minnie, Donald, Daisy y Pluto aparecerán también en un dibujo animado para televisión.

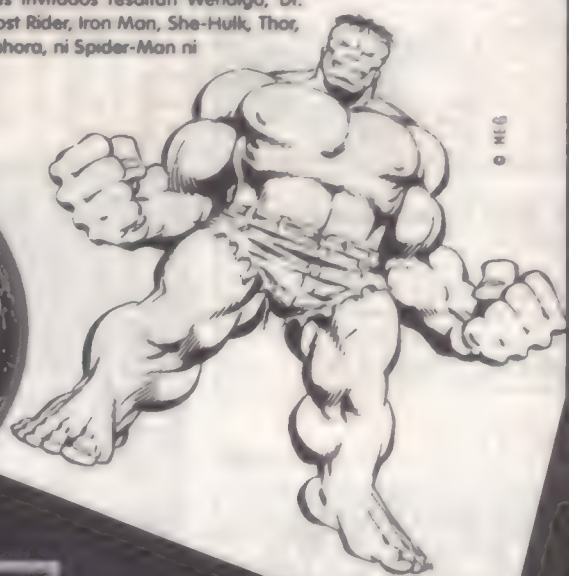
Bad Guys es el título provisorio del primer desprendimiento de Gargoyles. El equipo protagónico de esta nueva serie está integrado por Dingo, Matrix, la gárgola Yama y el mutante alado Fang. El líder es Hunter, pero todos dependen del misterioso Director. La idea es explotar un clima de intriga policial y espionaje.

Parece que 1997 será el año de Spawn, ya que el encapotado héroe aparecerá en una nueva revista mensual, un cartoon por HBO y un largometraje cinematográfico con actores. Michael Jai White (protagonista del film Tyson, de HBO) interpretará al finado Al Simmons en la película producida por Clint Goldman para New Line Cinema. Dirige Mark Dippe, los efectos corren por cuenta de Industrial Light & Magic y supervisa todo el mismísimo Todd McFarlane.

Después de 25 años, Vampirella gana tratamiento cinematográfico. Considerado el título más importante de la actual temporada dentro del exitoso programado cable Roger Corman Presents, el telefilm de 90 minutos será fiel a la Vampirella pergeñada por Forrest J. Ackerman para el magazine de Warren, obviando los cambios introducidos en los últimos años por Harris Comics. Vampi procederá del planeta Drakulon y llegará a la Tierra para evitar las perversas maquinaciones de Drácula, según cuenta el guión firmado por Gary Gerani. Dirige Jim Winorski (discípulo de Corman) y protagonizan Talisa Soto como Vampirella, Richard Joseph Paul como Adam Van Helsing, Roger "The Who" Daltery como Vlad/Dracula y Angus Scrim como el Alto Mandatario de Drakulon, también padre de Vampi. Las hordas ya están aullando.

Y también en Octubre vuelve a la tele el Increíble Hulk, que debuta con su tercera serie de cartoons, tras una buena repercusión de su aparición como invitado en la serie de Iron Man. El programa va los sábados a la mañana en la United Paramount Network y sigue bastante libremente los actuales caminos del comic. El elenco vocal está compuesto por Lou Ferrigno (Hulk), Neil McDonough (Bruce Banner), Luke Perry (Rick Jones), Genie Francis (Betty Ross), John Vernon (General Ross), Matt Frewer (Leader) y Mark Hammil (Gargoyle). Entre la larga lista de personajes invitados resaltan Wendigo, Dr. Doom, Doc Samson, Ghost Rider, Iron Man, She-Hulk, Thor, Thing y Sasquatch. Por ahora, ni Spider-Man ni los X-Men.

© MEG



Buzz Lightyear: The Animated Series, totalmente realizada por computadora, nos ofrecerá nuevas y entretenidas aventuras de uno de los protagonistas de Toy Story. Y a propósito de Toy Story, se habla también de una secuela del largometraje que se editaría directamente en video hogareño.

© Disney

The Jungle Book's Wild Things (o Jungle Cubs) será una serie de 13 episodios, con versiones juveniles de Bagheera, Baloo, Shere Khan, la pitón Kaa y el elefante Hathai, antes de que Mowgli irrumpiera en sus vidas.

Otra serie que se viene es Disney Villains, o los pérfidos manejos de la Confederación del Crimen, formada por Don Karnage (de Tale Spin), Cruella de Vil, Capitán Garfio, Shere Khan, Jafar y Ursula, intentando todos juntos dominar al mundo.

Y para la pantalla grande, además de los ya anunciados Tarzan (con música de Phil Collins), Fantasia Continued y Hercules, Disney prepara The Legend of Mulan (epopeya medieval japonesa) y una adaptación de Aida, la célebre ópera de Giuseppe Verdi.

mesa redonda

CON LA PARTICIPACION DE VARIAS FIGURAS INVITADAS Y CON EL ANTIGUO FORMATO DE NUEVE COLUMNISTAS, LA MESA RECIBE HOY A NUEVE PUBLICACIONES APARECIDAS EN 1986. ESTOS SON SOLO ALGUNOS EXPONENTES DEL COMIC QUE SE VEIA EN AQUEL INOLVIDABLE AÑO AL QUE HOY QUEREMOS HOMENAJEAR.

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Lisandro Berenguer Grassi	Hernán Botticelli	Rafael De La Iglesia	Mr. Master	Herman Ostuni	Dr. Sax	Toni Torres	Promedio
All-Star Squadron n.60	6	7	6	8	7	6	8	8	7	7.00
Del asesinato al olimpo	8	4	6	7	7	7	8	6	5	6.44
Los Fantásticos 4 n.11	6	6	3	7	2	6	6	7	6	5.44
Fierro n.25	8	7	9	8	8	7	9	8	8	8.00
Love & Rockets n.18	10	8	6	7	8	8	6	8	6	7.44
Marvel Graphic Novel: Hooky	5	6	5	6	7	5	7	6	4	5.66
Metal Hurlant n.45	8	6	4	7	8	8	6	7	6	6.66
New Mutants n.42	7	8	7	8	7	7	7	8	7	7.33
Quinoterapia	9	9	9	10	9	8	7	9	10	8.88

Andrés Accorsi: Animal Man nºs 1 al 26 (Grant Morrison, Chas Truog y otros), Cages (Dave McKean) y Partida de Caza (Pierre Christin y Enki Bilal).

Diego Accorsi: Batman: Holy Terror (Alan Brennert y Norm Breyfogle), The Golden Age (James Robinson y Paul Smith) y Avengers nºs 273-277 (Stern, Buscema y Tom Palmer).

Lisandro Berenguer Grassi: Preacher: Gone to Texas (Garth Ennis y Steve Dillon), The Big Book of Freaks (Gahan Wilson y varios dibujantes), El Ultimo Recreo (Carlos Trillo y Horacio Altuna).

Hernán Botticelli: Sergio Aragonés Destroys the DC Universe (Sergio Aragonés y Mark Evanier), The System (miniserie de Peter Kuper) y Hacha nº2 (Alcatena, Mazzitelli, Manco y otros).

Mr.Master: The New Frontier (Michael Cherkas y John Sabiljic), Mi Novia y Yo Vol.II (Robin Wood y Carlos Vogt) y Aztek nºs 1 y 2 (Grant Morrison y Steven Harris).

Dr.Sax: Steel Annual 1 (John Bogdanove y otros), As de Espadas (Ricardo Barreiro y Juan Giménez) y Aquí la Legión Vol.I y II (Robin Wood y Luis Gasca Durán).

ALL-STAR SQUADRON n.60

8

por Dr.Sax

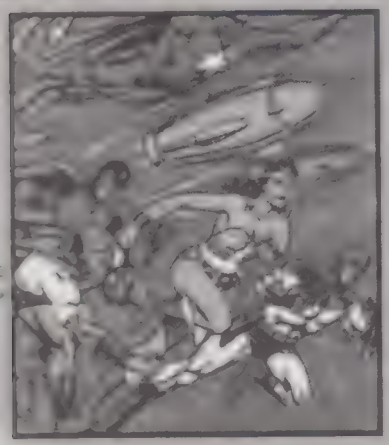
[illegible]

Antes de Crisis (A.C.), DC publicaba unos 40 títulos, entre los cuales había una buena cantidad bóñiga totalmente inadmisible (si no me creen, traten de leer una Wonder Woman). Entre la decena de títulos destacables estaba, por ejemplo, All-Star Squadron.

El padre de la criatura era Roy Thomas, máximo fanboy de la Golden Age, quien articuló con esta serie a todos los personajes dispersos de la DC (y otras editoriales menores) durante la Edad Dorada de los comics en un perfecto mecanismo de relojería. Así, All-Star rebozaba de personajes clásicos, desde la fabulosa Justice Society of America hasta los bastante tontos Red Bee, Jester y la primera formación de los Freedom Fighters, inventados por Thomas. Todo este delicado mecanismo se ve irremediablemente mutilado por la Crisis en Tierras Infinitas.

Este número es el intento de Thomas por salvar toda su recreación de la Golden Age mediante un malabarismo de continuidad, típico de 1986 y 1987, momento en el que la DC editaba una y mil revistas que quedaban automáticamente fuera de la continuidad debido a que las consecuencias de la Crisis todavía no estaban del todo exploradas (por ejemplo, en la formación final de este Squadron que nos muestra Thomas, aparecen los Flecha Verde y Speedy originales, hoy fuera de la continuidad). Si la Crisis afectó algo, fue precisamente a la Edad Dorada, la que más se basaba en el concepto de las Tierras Paralelas. Así las cosas, Thomas se sintió como cuando la mamá le tiró los comics cuando era chiquitito y no mucho tiempo después, emigraba hacia la Marvel. Aquí, con el tiempo, reincidió con Invaders, una serie ambientada en la Golden Age muy parecida al All-Star Squadron, que tristemente no fue un exito comercial.

Este número lo dibujan Mike Clark (zafa) y Arvell Jones (ni hablar) y la tapa es una obra maestra de Jerry Ordway. Las políticas editoriales suelen hacer pelota comics ireemplazables. All-Star Squadron es uno de ellos. Años después, en función de esas mismas políticas, un salame se cargaría a la Justice Society. Dan Jurgens y la reputa madre que te parió



DEL ASESINATO AL OLIMPO

7

por Mr.Master

[illegible]

No sé si hace falta aclararlo, pero en 1986 Daniel Torres era Gardel. Después de sus inicios en El Víbora, después de alcanzar la madurez gráfica con Opium y después de tres fabulosos álbumes de la saga de Roco Vargas, Torres era la principal estrella de la revista Cairo y uno de los más grossos de la editorial Norma. Por eso, mientras el autor valenciano (que todavía no había cumplido los 30 pirulos) se aprestaba a lanzar La Estrella Lejana (algo así como el Secret Origin de Roco Vargas), la editorial preparó este libro que recopila todas sus historias breves entre 1980 y 1986.

La evolución de Torres desde aquellos primeros trabajos viborescos (de estilo crudo, desprolijo, muchas veces confuso) hasta los últimos que aquí se incluyen (como Olimpo, realizada para el Especial Arquitectura de Cairo) abarca un espectro visual inmenso y sumamente desparejo, pero no deja de ser interesante seguir al autor en la búsqueda de su estética definitiva.

Lo único que tira abajo a este tomo (cuya edición -digámoslo de una vez- es sencillamente majestuosa) son algunos guiones. Y no es de extrañarse, ya que casi todas las historias duran menos de seis páginas y los buenos guiones de Torres no suelen durar menos de 48

Hoy que Torres dibuja tan de vez en cuando, este paseo por sus inicios resulta una experiencia divertida y recomendable, sobre todo para aquellos que se acercaron a la obra de este autor cuando ya era un consagrado.

© Daniel Torres

LOS FANTASTICOS 4 n.11

6

por Hernán Ostuni

[illegible]

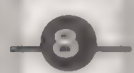
Cuando me ofrecieron colaborar en esta sección dedicada a los '80, pensaba comentar alguna publicación más representativa. Pero por esas cosas del destino, me tocó una edición argentina de los Fantásticos 4 de Editorial Abril

Comentar la historieta en sí sería en vano, ya que es la continuación de una historia comenzada en el número anterior y que corresponde a un anual de mediados de los '70. El dibujo no es de lo mejor, pero zafa.

Lo que sí podemos comentar es la edición. Los '80 fueron campo de prueba para los superhéroes y aunque no tuvieron éxito fueron el germen de lo que vendría en la década siguiente. Abril fue una de las primeras en jugarse con un género hasta ese momento muy vapuleado en nuestro país. Técnicamente bien confeccionadas (buen color, buen papel, aceptable traducción), las revistas carecieron fundamentalmente de rigor cronológico, alternando en las distintas publicaciones (esta y Los Vengadores) episodios clásicos con contemporáneos en una verdadera ensalada historietística.

Finalmente, la pregunta que todos nos hicimos. ¿Quién fue el delirante que dejó que un tal Stepancich destrozara las tapas de estas revistas con sus horribles dibujos?

FIERRO n.25



por Andrés Accorsi

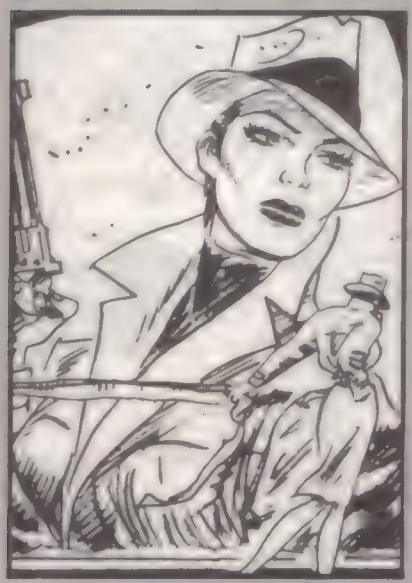
[illegible]

Este es, probablemente, el primer número de Fierro al que no le pongo 10 puntos. Los 24 primeros son clásicos absolutos del comic argento y pasarán a la historia como un ejemplo de inmejorable revista de antología.

En este número fallan, por ejemplo, el guión (apenas entretenido) de Altuna en su Time Out, unas notas de Miguel Rojas Mix y el patético Ariel Dorfman ocupando el lugar del Oxido, un capítulo en joda de El Sueñero donde ni siquiera se luce del todo el incomparable dibujo del Churrique Breccia, el guión de Patricia Idem para su historia Sin Novedad en el Frente y una truchada que ya se venía haciendo desde hace un tiempo en la Fierro: publicar de a 5 páginas una historia del Corto Maltés que dura más de 60; imposible disfrutarla en dosis tan pequeñas.

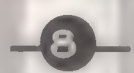
Pero vamos a lo bueno, que hay mucho. La tapa de Chichoni, gloriosa como siempre. Trillo y Altuna a color, compro. Juan Giménez reinterpretando un clásico guión de Oesterheld con Ernie Pike como protagonista, deme dos. Semblanzas Deportivas de Fontanarrosa, once puntos. Custer de Trillo y Bernet, otra joya rara pero fascinante. La historieta de Peiró, muy grossa; y Ministerio de Barreiro y Solano López, atractiva dentro de la fórmula un tanto gastada que plantea el guión.

En 1986, Fierro era el catálogo definitivo del buen comic nacional, rescatando incluso mucha de la producción de nuestros autores para el mercado europeo. Después la revista cambió y fue otra cosa. Hoy no existe nada que se le parezca. Nos queda sólo el recuerdo -el mito- de aquellos primeros años de Fierro.



© Trillo/Bernet

LOVE & ROCKETS n.18



por Diego Accorsi

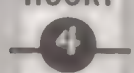
[illegible]

Debo aclarar antes de empezar a criticar este número en particular tres puntos muy importantes. 1) Para quien no haya leído nunca esta serie, entender qué corno pasa será más difícil que envolver un triciclo sin usar las manos. 2) Esta revista está compuesta por dos historias que comparten las páginas, una mitad a cargo de Beto Hernández, centrado en la historia de la ciudad del Palomar y sus habitantes, y la otra a cargo de su hermano Xaime, cuyas historias giran en torno a las vidas de dos amigas, Maggie y Hopey. 3) Este número en particular es justo un impasse, un reinicio de ambas historias principales, tras sagas mucho más interesantes. Una lástima.

Ahora sí, ¿qué tiene de bueno este comic? Mucho. Para empezar fue uno de los pioneros de la movida del comic adulto blanco y negro en compañías independientes. Recientemente llegó a su número 50 y cerró tras quince años de comics muy interesantes. ¿Y qué más? Xaime. De los dos hermanos el que más me gusta es él. Beto no es malo, pero no tiene ni el dibujo preciso y bonito ni la narrativa entretenida, prolija y aguda de su hermano. Xaime presenta personajes muy interesantes envueltos en problemas de toda índole. Las aventuras de Maggie y Hopey en las comunidades latinas muestran con sentimientos muy reales las relaciones de las chicas que, entre otras cosas, son tortis. Beto por su lado es más confuso, mete cientos de personajes casi todos entrecuzados por algún lazo familiar dentro de ese pueblito de mierda al sur de la frontera con Méjico. La política suele también meterse en los comics de Beto, cuyo dibujo deja mucho que desear.

Si pueden capturar algún número de L&R, se van a entretener con un material muy bueno, adulto y yanki, más allá de los superhéroes

MARVEL GRAPHIC NOVEL HOOKY



por Toni Torres

[illegible]

Creo que es la primera vez que me siento tan defraudado con un comic. Al fin y al cabo, yo estaba a la expectativa de una nueva obra del Maestro de lo Macabro del mejor autor de los comics de Terror, Berni Wrightson.

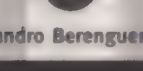
Después de los primeros números de Swamp Thing con Len Wein, Feria de Monstruos, Creepshow y la adaptación de Frankenstein, lo menos que esperaba era un Hombre Araña horriblemente mutado. Pero no! No hay en la obra nada que me acerque al horror. A lo sumo, en algunos pocos dibujos, el bicho con el que luchan Spidey y su insípida compañerita logra darme un poco de asco.

Tampoco hay clima. El ambiente de la obra es tan claro y diáfano, que más que de Wrightson parece de José Luis Salinas. Además Spider-Man no tiene nada que hacer ahí, lo único que hace es decir idioteces todo el tiempo (parece la Papa). Encima el pobre guión de Susan Putney transcurre en un mundo mágico, que lo más mágico que tiene es un poncho volador (infelimiz!)

Tal vez, con Dr.Strange como protagonista, el resultado hubiese sido un poco más acertado. La verdad, un fiasco.

© Jaime Hernandez

METAL HURLANT n.45



por Lisandro Berenguer Grassi

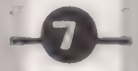
[illegible]

Voy a comenzar de manera poco original pero nunca más cierta: Puta que es difícil comentar una revista de antología! ¿Cómo medir la calidad de una historia si tenemos, por ejemplo, sólo el quinto capítulo? ¿O el final?. Esa es una de las principales pegas que tiene esta Metal Hurlant, edición española (uh-hu) que contiene 90% de comic francés (francamente, uno de los que menos me gusta). Por caso, dos de las historias más atractivas (El Rey Tuerto y El Angel Carnívoro, ambas escritas por Jodorowsky e ilustradas por Arno y Cadelo, respectivamente) son capítulos de extensas sagas que resultan poco menos que incomprensibles separados del todo. Sólo cuatro de las historietas de este número son autoconclusivas. Y para colmo, un par nada más son buenas (La Pista de Patinaje, de Margerin y Perdidos en el Desierto, de Dodo y Ben Radis, ambas con un dibujo funny muy divertido).

El resto es de normal para abajo.Para colmo, presenta el capítulo final de una aventura de Freddy Lombard, un personaje que es un espantoso choreo al prócer galo Tintín, rulo incluído!. Y como para matizar la cosa, además, hay que añadirle la traducción gallega que por momentos es francamente incomprensible ("Nos lo vamos a pasar teta!").

Como cierre, hay que consignar que ni siquiera es de las mejores revistas antológicas que he leído. La Metal Hurlant ni se compara a la Cimoc o la Totem. Y de más está decir que la Fierro le rompe el tujes de acá a París con escala en Barcelona y todo

NEW MUTANTS n.42



por Rafael de la Iglesia

[illegible]

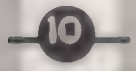
Sin lugar a dudas, esta revista ha llegado a mis manos nuevamente -y luego de muchos años- debido a que tengo que comentárselas a todos ustedes. Ojo, no es que me desagrade, pero New Mutants nunca fue una de mis colecciones favoritas. La historia de este número, sin embargo, responsabilidad del maestro Chris Claremont, tiene ciertos toques de originalidad y simpatía. A diferencia de la mayoría de los ejemplares de esta colección en este no se suceden interminable e inexplicables batallas contra seres superpoderosos que pretenden conquistar el universo. Además está solamente protagonizado por uno de los miembros del grupo, Sam "Cannonball" Guthrie.

La historia gira alrededor del romance del adolescente mutante y su amigovia rockera Lila Cheney, niña que tiene el poder de teletransportarse. El conflicto se presenta cuando Sam decide presentarle su prometida a su madre. El reencuentro con su familia (que hacía muchos años no veía) reaviva la pregunta de si alguno de sus hermanos, que no son pocos, también será un mutante.

Pese a estar dibujado por Jackson Guice y entintado por el talentoso Kyle Baker el resultado no termina de cuadrar. Es bien sabido que en la mayoría de los casos no se puede juntar a dos dibujantes de estilos muy diferentes para que se complementen en una misma historia. De todas maneras, la aventura unitaria tiene rasgos de genialidad e inocencia bien aplicados por el veterano de los mutantes.

Un datito para cebados: en esta revista aparece por primera vez Paige "Husk" Guthrie, miembro de Generation X. Ah, y la tapa es de Barry Windsor Smith.

QUINOTERAPIA



por Hernán Botticelli

[illegible]

Por fortuna para nosotros, existe en este mundo una camada de artistas argentinos que se destaca dentro del universo del humor gráfico. Son creadores de un arte que ha superado casi todas (sino todas) las barreras que separan a los pueblos, con un mesaje claro y universal. Son personas cojonudas que pusieron (y ponen) el alma y los huevos a la hora de reflejar con sus obras la realidad que los rodea, con el humor como bandera. Gente que se dedica a crear personajes, historias y situaciones que nos hacen "carcajear", emocionar, meditar, accionar, recordar y sonar.

Entre esta ilustre gente se encuentra el señor Quino (Joaquín Lavado), autor de este excelente Quinoterapia. En este libro, Quino despliega todo su arte, "humoreando" sobre la medicina y sus adyacencias. El creador de Mafalda hace gala de una maravillosa versatilidad temática a la hora de encarar un sólo item y, como es su especialidad, combina sabiamente el delirio con situaciones cotidianas para lograr el doble efecto buscado: la risa y la reflexión. Como cualquier cosa que lleve la firma de Quino, esta Quinoterapia es una verdadera joya que da gusto leer y releer. Alimento para el alma.

FUERA DE JODA
LA DECADA QUE REVOLUCIONO AL MERCADO
por Rafael de la Iglesia

Aunque suene remanido, es increíble có mo ha pasado el tiempo y todas las cosas que suce dieron en los últimos 10 años. Pese a que me consi dero "retirado" del periodismo comiquero (o algo parecido) he accedido al pedido de mi amigo Diego para retratarles qué fue lo que pasó con nuestro mercado en la última década.

Sin lugar a dudas, 1986 significó para mí el fin de una era: terminaba el fucking secundario y con mis 17 años y los pobres conocimientos que albergaba (o mis profesores no supieron dármelos o yo era de masiado necio como para tomarlos) debía comenzar a tomar decisiones. Tenía millones de carreras para elegir y una ausencia de vocación realmente preocu pante para cualquier persona. Pero me sobraban pa siones y la principal era el Noveno Arte. Les aseguro que esta afirmación puede sonarles hoy por hoy gra tificante o para nada alocada, pero en aquel enton ces era motivo de risa de mis mejores amigos y les [illegible]taba el sueño a mis viejos. Afortunadamente, no era el único demente que no tenía otro mejor plan que leer historietas hasta morir; también estaban Diego y Andrés. Éramos decididamente una especie de triángulo en constante cebamiento mutuo. Por ese tiempo, nos dedicábamos a recorrer barrio por barrio de esta interminable ciudad. No nos olvide mos que en esa época las comiquerías no existían. [illegible] más parecido a un negocio especializado en co mics eran las casas de revistas usadas y canje; sitios oscuros y de bajo presupuesto en el que convivían El Gráfico, Tía Vicenta, Gente, Semanario, libros vie [illegible]s, enciclopedias olvidadas y nuestras invalorabl[illegible] mexicanas de Editorial Novaro.

Pero leer comics no nos bastaba. También queríam[illegible] difundirlos y contarle a todo aquel que estuviera [illegible] teresado de qué se trataba la historieta. Así fue co mo sin demasiados preparativos y sin pensarlo dos veces, creamos Comiqueando, el fanzine. Cada vez que lo pienso me río mucho; mi mayor pasión fue la que me llevó a descubrir dos vocaciones: por un la do me enganché inevitablemente con el periodismo y por el otro mi conocimiento de la materia me ha cía un buen vendedor. Como todos ustedes ya saben el pasquín murió en el onceavo número, pero para ese entonces la rueda había comenzado a girar.

A principios del '87, un grupo de chicos (Andr[illegible] ni, José y yo) formamos la primera Biblioteca de Hi[illegible] torietas, que residía en el entrepiso de la librería E[illegible] telequia. Los cuatro juntamos nuestras colecciones y al mejor estilo video-club, las alquilábam[illegible] [illegible]llos que deseaban introducirse en [illegible] co mundo. A disposición de los socios había alrede dor de cuatro mil ejemplares de historietas de super héroes, comic europeo, humor gráfico y producción nacional. El éxito de esta idea fue arrollador; diver sos medios gráficos se acercaron a nuestra "cueva" (en ese entrepiso yo no entraba parado) y difundie ron esta iniciativa. Comics como el Dark Knight, C[illegible] sis, Legends, Den, la saga del Incal, Swamp Thing d[illegible] Moore, History of DC Universe, las revistitas brazuca[illegible] de Abril, las viejas de Novaro y las resplandeciente[illegible] yanquis de DC y Marvel sirvieron como punto d[illegible] partida a cientos de nuevos fanáticos.

La necesidad de expansión e independencia nos lle vó a mudarnos a nuestro propio local en 1988. Al separarnos de la librería que nos co bijaba y quizás porque teníamos "socios", bautizamos a este nuevo sucucho en Vale[illegible] Gómez y Boulogne Sur Mer, el Club del [illegible]. Se trataba de dos habitaciones en una casona tipo conventillo en la que no sólo alquilába mos comics sino que también los vendía[illegible]. Los recuerdos que se me suceden al pensar en esa época son uno mejor que el otro. En este sitio descubrí el fute, las pulgas y a un entrañable personaje -digno de u[illegible]

[illegible]

lugar más céntrico (y decente). Nuestra idea era alquilar un local a la calle pero nuestra economía nos permitió ocupar una oficinita en la avenida Callao casi Corrientes. A los golpes nos fuimos profesionalizando en la venta y comenzamos a importar el material tanto de Brasil como de España, convirtiéndonos en la primera comiquería de la Argentina. Durante este año, 1990, ocurrió algo impensable y sor prendente para tod[illegible]

[illegible]

la invaluable ayuda de mis colegas Rascomix, Weirdo y Sarasa (Bwa-ha-ha). Perfil abrió un nuevo mercado y acercó a miles de jóvenes a un universo poblado de talento e imaginación. Lo que mis amigos y yo veníamos haciendo desde hacía cuatro años atrás, esta editorial lo potencializó de un modo masivo, llevando al comic a todos los kioscos del país e inclusive a Chile y Uruguay. El comiquero ya no era un término de diez o cien personas sino que llegaba a todas las ciudades y en revistas tales como Superman, Batman, Liga de la Justicia y Flush-Man encontraban un espacio en el cual podían conocerse

A principios del '92, debido a un sinfín de dramas económicos, el Club bajó sus persianas. Por suerte esto duró poco tiempo, ya que cinco meses después reabrimos en una galería sobre la avenida Rivadavia. En este intervalo, ciertos avechuchos que la jugaban de amigos abrieron un localzucho llamado Dreams que se fundiría a los pocos meses. La galería presentaba un panorama hasta ese entonces absolutamente desconocido para nosotros. Por un lado el local era demasiado chico para utilizarlo como biblioteca y por el otro era la primera vez que trabajábamos con gente de paso. Por ende debimos dejar la biblioteca de lado, dedicarnos solamente a vender y a explicarle a cada transeunte que se acercaba hasta la puerta de qué se trataba nuestro negocio. Una tarea hercúlea, por cierto. Pero bueno, el estar en Perfil me permitió difundir nuestro local y al poco tiempo logramos mudarnos, dentro de la misma galería, a un local mucho más grande. Para este momento, los comics yankis eran moneda corriente y la información que brindaban las revistas nacionales de DC no era suficiente. El mercado ya era un hecho, pero las ofertas escaseaban. Una de las respuestas a todo esto fue Marvel/Pavón y la otra fue Comiqueando. Hubo intentos de otras editoriales pero ninguna supo leer en la realidad qué coño pasaba. Pavón fue un fracaso por la ineptitud de su director y Comiqueando sigue vivita y coleando hasta el día de la fecha

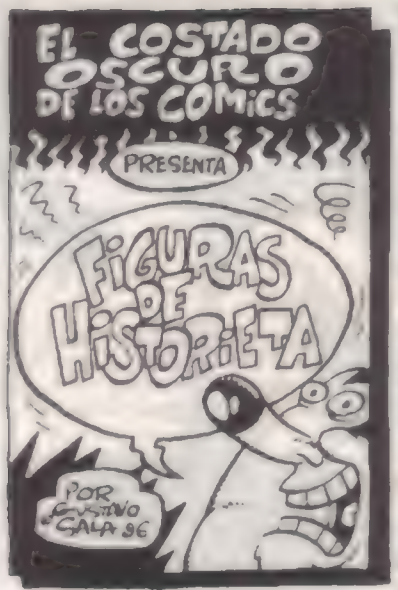
En 1993 logré -tras mucho esfuerzo y ahorro- viajar a los Estados Unidos. Allí, más precisamente en la ciudad de San Diego, conocí la convención de comics más importante del mundo. Sinceramente no me alcanzaron los ojos para poder captar toda esa inmensa orgía comiquera. Miles de stands, los más grandes artistas del mercado y millones de comics de todas las épocas y editoriales. Era algo realmente "espectaculaaar!". Pero también conocí dos grandes productos americanos: el panquequito (hotcakes) y la comiquería. Algún día les explicaré detalladamente sobre el primero, pero es el segundo el que hizo que lleváramos a nuestro local a la calle. Los comic-stores yankis me mostraron cómo hacer un verdadero Club del Comic y eso fue lo que hicimos. Así nació el Club de Montevideo 27, denominado por aquel entonces, el mega-local.

Por esta misma época, se desató una verdadera moda de librerías especializadas en comics. Por doquier aparecieron locales que aseguraban ser los mejores y los que más sabían (sobre esto no voy a emitir opinión alguna, que cada uno juzgue por su cuenta). De ahí en más, ya no sólo era muy fácil conseguir todos los comics de Estados Unidos y España sino que la oferta se empezó a basar en cuánto tiempo tardaba cada lugar en traer las novedades. Y así llegamos hasta hoy.

Ante todo quiero aclarar que esto no es una apología del Club del Comic ni tampoco un chivo, sino que mi historia comiquera está directamente ligada a la de nuestro mercado. En 1986 yo era un pibe que -con la ayuda de una guía Lumi- me dedicaba a perseguir viejos ejemplares de Campeones de la Justicia de Novaro y hoy por hoy, todos podemos conseguir las novedades yankis y gallegas en un estado impecable, casi al mismo tiempo que ellos, sin tener que caminar demasiado. Es toda una evolución y por qué no, una revolución

¿Quién dijo que diez años no son nada? Gracias y sigamos comiqueando por mucho tiempo más

ENTELEQUIA
Cumple 15 años y te regala montones de posters, remeras, libros, figuritas, revistas, etc, etc.
Simplemente pasá por cualquiera de nuestros locales, llená tu cupón y participá de los sorteos semanales durante Septiembre y Octubre.
Para el interior, mandá tus datos por correo o por fax al 371-0886
Juramento 2583
tel. 788-4521
Talcahuano 470
tel./fax 371-0886
Buenos Aires
ENVÍOS AL INTERIOR
BAJAMOS LOS PRECIOS DE LAS ESPAÑOLAS

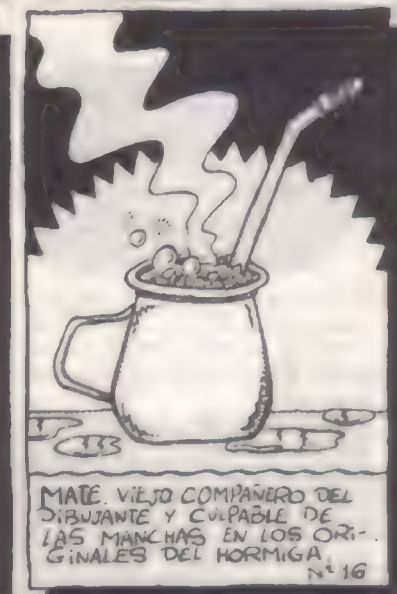

EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS
PRESENTA
FIGURAS DE HISTORIETA
POR GUSTAVO SALA 96

MIENTRAS LOS DEMÁS PIBES JUGABAN A LA PELOTA EL DIBUJABA SUS PRIMERAS HISTORIETAS.
Nº4

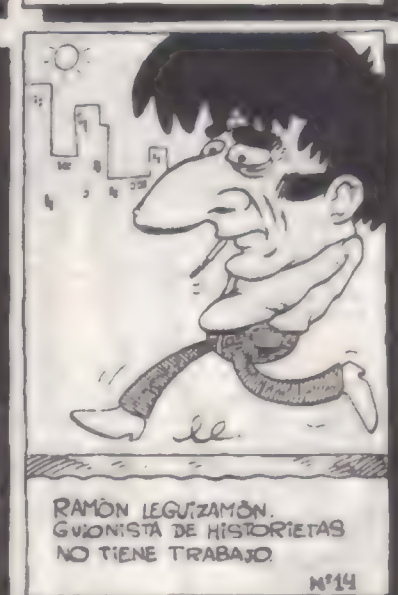
POR ¿VA A COLABORAR CON LA REVISTA?
LOS CHICOS DE LA "FALANGE COMICS" INTENTAN CONVENCER AL GERENTE DEL BANCO PROVINCIA DE QUE FINANCIE SU FANZINE.
Nº 13

MARITA RICCIERI. DESDE QUE JUAN SUPO QUE HABÍA SIDO MODELO DE HORACIO ALTUNA QUEDÓ PERDIDAMENTE ENAMORADO DE ELLA.
Nº6

¿Y? FALTA MUCHO?
HOMENAJE AL AMIGO CEBADOR DE MATE QUE ACOMPAÑA AL DIBUJANTE DURANTE NOCHES ENTERAS PREVIAS A LA FECHA DE ENTREGA.
Nº21


MATE. VIEJO COMPAÑERO DEL DIBUJANTE Y CULPABLE DE LAS MANCHAS EN LOS ORIGINALES DEL HORMIGA.
Nº16

¡HELP ME!
¡SALVEN AL PLUMÍN! Nº29
SÓLO QUEDAN 15000 PLUMINES EN TODO EL MUNDO 150 MUEREN EN FORMA INDISCRIMINADA CADA DÍA Y NADIE HACE NADA AL RESPECTO. ¡CONSTRUYAMOS JUNTOS UN FUTURO PARA NUESTROS PLUMINES!!


RAMÓN LEGUIZAMÓN. GUIONISTA DE HISTORIETAS NO TIENE TRABAJO.
Nº14

DEBIDO AL ÉXITO INTERNACIONAL DE LA "COMIQUEANDO" EL EDITOR ISAAC GOROSTEGUI LANZÓ AL MERCADO LA "TRUQUEANDO", LA "PAYANEANDO" LA "FIGURITEANDO" Y LA "BOLUDEANDO".
Nº254

La Verdulería

del Dr Müle y Cía.

Marta... soy el número uno. Marta... cuando pueda te vacuno. Uia! ¿Ya están ahí? E-jem... podemos empezar a repasar algunos mocos de nuestros queridos funny animals.

¿Vieron todo ese asunto de Lee y Liefeld, que parece que le alquilan los personajes a Marvel y demás? Parece que los muchachos hicieron escuela y que Image, ahora que dos de sus fundadores vuelven a Marvel, anda tratando de mejorar las ventas con una rosca similar. ¿No me creen? Pues miremos la Wizard nº57, a ver qué dice...

27. Batman #529 (DC)
28. WildC.A.T.s #27 (Image)
29. Superman #111 (Image)
30. Detective Comics #696 (DC)
31. Action Comics #720 (DC)

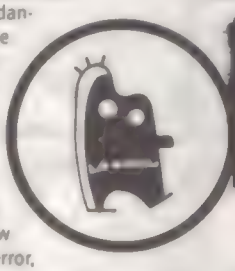
Y hablando de cosas que no se pueden creer, los invito a hojear el listado de películas de la revista de VCC, que suele ofrecer verdaderas joyas de la ignorancia. Miren esto:

DEPREDADOR II, (PREDATOR 2), 8 [illegible]

Nooooo! La de Schwarzennegger es Predator I, no Predator II!! Predator II transcurre en Los Angeles y el bicho lucha con Danny Glover! ¿Se puede confundir a Los Angeles con una selva y a Arnold con Danny Glover? ¿No se supone que esta gente mira las películas antes de resumirlas?. En general sí, pero parece que el que prepara los resúmenes para VCC los manda por fax desde el Borda. Otra prueba:

ROBOCOP, [illegible]

¿Quéeeee? ¿Lámina-cromo? ¿De qué están hablando? ¿Qué tienen que ver las Fuerzas Armadas con Robocop? ¿Y quién les enseñó a redactar? ¿Guillermo Nimo? La revista de Cablevisión, por su parte, se está cuidando un poco más de esta clase de mocos, pero a veces la chingan a la hora de ordenar las películas por género. En la edición de Julio, no sólo catalogan a The Crow como película de Terror, sino que en la sección Drama, entre películas de Susan Sarandon y Emma Thompson más amargas que la hinchada de Independiente, se traspapeló una perlita:



ASTERIX AND THE BIG FIGHT 23 [illegible]

Bueno, loco, por ahí te pareció mala, pero de ahí a clasificarla como Drama.... Y el querido Diario Popular también suele pifiar a la hora de los géneros. Miren lo que publicaron el 3 de Junio:

Infantiles

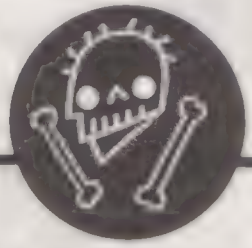
VIAJE A LAS ESTRELLAS (USA NETWORK, 9.30 hs.). La más famosa [illegible]

Noooo! ¿Por qué "Infantiles"?! Admito que los guiones de la Trek clásica no son tragedias de Shakespeare ni mucho menos, pero ¿infantiles...? Marchen un batallón de klingons!

Y último de hoy. El 21/6, La Nación publicó un artículo sobre el Tío Rico McPato (Uncle Scrooge, para los que la tenemos clarusa) donde un tal Alejandro Schang Vitón (?!) asegura que dicho plumífero fue creado por Carl Banks. Sí, con "n". Y no se equivoca una vez, sino muchas, con lo cual no se lo puede considerar un error de tipeo.

Según datos aportados por su creador, Carl Banks [illegible]dor de platos, minero, marino y pintor norteamericano, pieza clave de los estudios Walt Disney durante la década de los cuarenta, el Tío Rico ostentaría en la [illegible] en las tapas de revistas como *Fortune* y *Business Week*. Según Banks, las aventuras del Tío Rico Mc Pato comenzaron con su nacimiento en el seno de un humil

Al Averno contigo, Ale! El creador del Tío Rico es Carl BaRks, no Banks. Banks es el tecladista de Genesis!



BOTTOM TEN

Hora de repasar las posiciones en el clásico Ranking de la Infamia. Estos son -a juicio de los que me han escrito a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427- los diez peores personajes de los comics y aledaños. ¿No estás de acuerdo? Jodete por no votar

1. Evil Ernie
2. Jubilee
3. VR Troopers
4. Robin
5. Ghost Rider
6. Azrael
7. Wolverine
8. Superman
9. Power Rangers
10. SPIDER-MAN!!!

X-MEN

POR ANDRES Y DIEGO ACCORSI

SOLO PARA X-PERTOS

Estamos en la Tierra Salvaje, donde Zaladane ha conquistado casi todo, eliminando la tecnología con un pulso electromagnético. Su plan consiste en aumentar el poder magnético que le robó a Loma Dane para luego dominar al mundo. El líder de la pequeña fracción que se le opone es Ka-Zar, aliado con Magneto y Rogue, quien no tiene sus poderes. El combate entre ambos bandos estalla y Zaladane vence a Magneto. La oportuna intervención de Nick Fury y sus tropas de SHIELD logran salvarle el pellejo al resto de los insubordinados.

Pero hete aquí que el Coronel Semyanov, segundo de Nick Fury, es el padre de una de las tantas víctimas fatales de Magneto y al verlo, se pone como loco y le entra a disparar. En el medio del caos, sólo quedan vivos Ka-Zar, Zabu, Rogue y Fury. Semyanov se termina aliando con Zaladane, pero Rogue recupera sus poderes y se desata otra contraofensiva. Los rebeldes logran destruir las torres en las que Zaladane almace-

na su poder, acabando así con su amenaza. Sin embargo, Magneto desoye las súplicas de Rogue y ejecuta fríamente a la villana vencida.

Mientras tanto, en el espacio, Lila Cheney y los X-Men caen prisioneros de Deathbird, la hermana de Lilandra, pero pronto son rescatados por los Starjammers. Mutantes y piratas unen fuerzas contra la Guardia Imperial, mientras Wolverine vence en un mano a mano a Deathbird. Pronto se reencuentran con el Profesor X, pero el festejo dura poco. Gambit y Jubilee descubren que el mismísimo Charles está tramando algo fulero. Lo cierto es que es un impostor y que tiene dominado a Gladiator (el más poderoso de la Guardia), quien tortura a la cautiva Deathbird. La irrupción de Gambit y Jubilee desencadena una serie de confusiones, hasta que Deathbird y Lila Cheney reúnen las evidencias que prueban que el verdadero Profesor X no es el responsable de las atrocidades que se perpetran en su nombre en diversos lugares de la galaxia. En realidad se trata de un skrull que cobró la apariencia de Xavier y que lo tiene prisionero. Pronto captura, además, a Wolverine y a Jubilee.

El resto de los X-Men confronta a un grupo de skrulls que se hacen pasar por los Starjammers. Siempre disfrazado de Xavier, Skull Prime, jefe de los cambiaformas, ataca a Lila y a Deathbird, con la ayuda de Gladiator, de un skrull disfrazado de Psylocke y de Lilandra, a la que también controla. Así se suceden uno y mil encontronazos, hasta que el verdadero Xavier se libera y acaba con su doble. Los X-Men se reúnen por fin con su mentor (quien ahora camina normalmente), pero pronto son teleportados de regreso a la Tierra para confrontar a una nueva amenaza.

Nos vamos ahora a la isla Muir, donde todos los ocupantes están mentalmente dominados por el siniestro Shadow King. Los dos últimos en llegar, Rogue y Guido (el guardaespaldas de Lila Cheney) luchan como gladiadores en una arena de combate entre mutantes. Los X-Men invaden la isla, pero los aliados de Moira McTaggert (Legion, Siryn, Madrox, Amanda Sefton y Rogue) van contra ellos. Pronto el control del Shadow King se extiende a los recién llegados y los obliga a pelear entre ellos. Forge inventa rápidamente un arma para librarse de este control e impide que Wolverine masacre a Gambit, pero Rogue se le viene al humo. Forge zafa del ataque y libera primero a Rogue y después a Banshee.

Mientras tanto, en la Mansión X, Charles Xavier ve una proyección astral del perverso Shadow King y descubre que el villano acaba de controlar a Peter Nicholas, el amnésico Colossus. Pronto el héroe ruso se infiltra en los sótanos de la Mansión y persigue al Profesor y a Stevie Hunter hasta el Salón del Peligro. Con su último esfuerzo, Xavier logra reflotar las memorias de Peter Rasputín, hasta entonces sepultadas bajo la nueva identidad de Peter Nicholas, y el gran-

X-MEN: LA HISTORIA OFICIAL-
CAPITULO XXIII: DEBUTS Y DESPEDIDAS

Ya sin Louise Simonson en su staff, Bob Harras recurre a Fabián Nicieza para que le dé una mano a Rob Liefeld en los guiones de New Mutants. Para colaborar con Whilce Portacio en X-Factor, se ofrecen Chris Claremont y Jim Lee, los responsables de Uncanny X-Men, con la idea de coordinar mejor el crossover que se avecinaba, conocido como la Saga de la Isla Muir. Finalmente, Nicieza termina colaborando con Claremont en Uncanny X-Men n.279 y escribiendo él solo el n.280, dos de los cinco episodios que componen esta saga. Jim Lee, por su parte, culmina su paso por Uncanny... dibujando el n.277 (Junio 1991) y aportando el plot para el n.279. Paul Smith y Andy Kubert ilustran la Saga de la Isla Muir en Uncanny X-Men.

Los vientos de cambio soplan fuerte en el mundo de los mutantes y la renovación total de la línea recibe un nombre: Mutant Genesis. A tono con estos cambios, pero fuera de la órbita de Bob Harras, Excalibur resurge en el n.42, con el regreso de Alan Davis como dibujante y guionista de la serie.

New Mutants cierra en su n.100 y tras un breve intermedio (cubierto por el Annual 7), se relanza desde el n.1 con el nombre de X-Force, siempre con Rob Liefeld a la cabeza y con cifras de ventas que rivalizan con las obtenidas por Spider-Man n.1 un año antes.

X-Factor no cierra, pero su dirección cambia radicalmente. En el n.71 se hacen cargo de la serie Peter David (guión) y Larry Stroman (dibujo) y se replantea por completo no sólo la formación (que ahora incluye, entre otros, a Havok, Polaris y Wolfsbane), sino el rol del equipo en el Universo Marvel.

Pero el cambio más radical vería la luz en Uncanny X-Men. En Agosto de 1991 se lanzó (con la cifra record de ocho millones de ejemplares vendidos) el n.1 de una nueva serie, titulada simplemente X-Men. Chris Claremont y Jim Lee continuaban a cargo de seis personajes (Wolverine, Cyclops, Rogue, Beast, Gambit y Psylocke), mientras que otros cinco (Storm, Colossus, Archangel, Iceman y Jean Grey) se convertían en protagonistas de Uncanny

pate se calma. Finalmente, el Profesor decide subir la apuesta contra el Shadow King y recluta para el combate a su primer grupo de alumnos, más conocidos como X-Factor. A bordo de un submarino, Xavier y sus ex-alumnos se aproximan a la Isla Muir, junto a Val Cooper y el agente secreto Reisz. Los X-Factor invaden la isla y confrontan con el grupo de mutantes controlados por el Shadow King. Pero, a bordo del submarino, el villano se manifiesta en el cuerpo del agente Reisz y ataca al Profesor, hasta que Val Cooper (que no es otra que Mystique disfrazada) acaba con él.

Mientras tanto, Legion se descontrola y los X-Factor se reúnen con el grupo de Forge frente a un portal dimensional en el que flota Lorna "Polaris" Dane, quien en realidad es el nexo que le permite al Shadow King manifestarse en nuestra dimensión. Pero el villano ahora se apodera de Legion y, usando los enormes poderes del hijo de Xavier, destruye gran parte de la isla. Rápidamente, el dominado Legion captura a todos los mutantes menos a Storm, que logra liberar al resto. Ahí se larga un último ataque, liderado por Xavier, que se mete en el plano astral del que proviene el Shadow King, apoyado por algunos de sus alumnos. El resto combate con Legion y con los mutantes todavía poseídos por el villano. En el fragor de la lucha, el cuchillo psíquico de Psylocke penetra a Lorna Dane y rompe el vínculo del Shadow King con nuestra realidad. Este se disipa agónicamente, dejando a Legion catatónico. A su regreso del plano astral, Xavier descubre que, una vez más, está paralítico. La verdadera Val Cooper, Nick Fury y Mystique desembarcan en la isla y la cambiaformas se topa con Rogue, su hija adoptiva. Val Cooper trae la noticia de la masacre que devastó a la Freedom Force e intenta reclutar a algunos mutantes para armar un nuevo grupo al servicio del Gobierno. Y mutantes son lo que sobra. Claro que tendrá que repartírselos con el Profesor X, que se decide a reformular de cero su grupo. Es un nuevo principio para los X-Men.

X-Men a partir del n.281, con Whilce Portacio dibujando y escribiendo, esto último con la colaboración de Jim Lee y de otro gran protagonista de esta historia: John Byrne.

La idea original de Tom De Falco (por entonces editor en jefe de Marvel) era que los dos títulos de X-Men se concentraran en el mismo grupo de personajes, pero con dos equipos creativos distintos, creando una especie de serie única quincenal. Pero Claremont y Harras se opusieron y finalmente se aceptó la propuesta de combinar a los X-Men con los hasta entonces X-Factor en dos sub-equipos que pudieran vivir historias no necesariamente interconectadas.

La aceptación por parte de los fans fue enorme y, tras el espectacular lanzamiento de X-Men, subieron velozmente las ventas de Uncanny.... Pero la panacea no podía durar. Mientras se planeaba esta gran movida, estallaron las tensiones entre Bob Harras y Chris Claremont, quien se sentía permanentemente invadido en sus funciones por Lee y Portacio y sumamente restringido por la necesidad de mantener una continuidad viable con las muchísimas apariciones de sus personajes (principalmente Wolverine) en los otros títulos de la editorial. El veterano guionista dijo basta después de 17 años ininterrumpidos al frente de la serie y X-Men n.3 marcó su despedida, hasta ahora definitiva. Para reemplazarlo, Harras convocó una vez más a Fabián Nicieza y amplió las responsabilidades de John Byrne, poniéndolo a escribir los diálogos de ambas series. Pero Byrne también se cansó muy pronto de los caprichos y las demoras en las entregas de Lee y Portacio y colgó los guantes luego de terminar la Uncanny X-Men n.285 (Febrero 1992). Un mes más tarde, debutaba en ese puesto Scott Lobdell.

Y muy poco después, Jim Lee, Whilce Portacio, Rob Liefeld, Marc Silvestri (quien por ese entonces dibujaba Wolverine), Erik Larsen, Jim Valentino y Todd McFarlane anunciaban la creación de una nueva editorial llamada Image (al principio, una especie de imprint de Malibu Comics) y su inminente alejamiento de la Marvel. Sin duda, era el fin de una era.

X-MEN

PODER MUTANTE

FIRESTAR

FIRESTAR [fáierstar] Estrella de Fuego, en castellano.

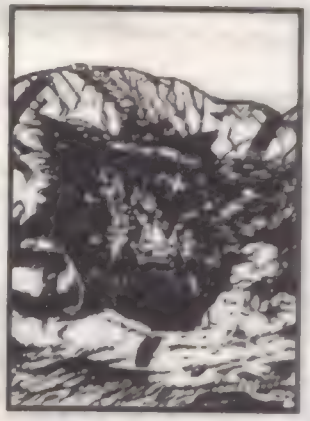
Nombre Real: Angelica Jones
Primera Aparición: Uncanny X-Men nº193
Poder Mutante: Firestar puede absorber microondas de su entorno y manipularlas como energía calórica en varios aspectos diferentes. Principalmente, su poder se muestra como ondas destructoras y generación de oleadas de intenso calor. Angelica aprovecha la energía de las ondas para elevarse y volar y suele defenderse creando un aura de tal calor que derrite todo lo que le tiren. Por supuesto, es inmune a todo tipo de microondas, ya sea las propias o ajenas.

© MEG

DARK BEAST

DARK BEAST [darc bist] en castellano Bestia Oscura.

Nombre Real: Henry P. "Hank" Mc Coy.
Primera Aparición: (Age of Apocalypse).
Poder Mutante: Escapado de la línea temporal conocida como After Xavier, esta versión maligna de la Bestia fue retroinsertada en la continuidad verdadera, como una figura sombría y calculadora, responsable entre otras cosas, de la creación de los Morlocks. Como el verdadero McCoy, Dark Beast posee fuerza, agilidad, reflejos y destreza muy superior a la humana, inclusive, superior a la del Beast tradicional. Como él, las manos y los pies prénsiles del "alter" Hank son más grandes y con afiladas garras. Esta versión de la Bestia es extremadamente inteligente, más aún que "nuestro" Beast, pero pone su ingenio al servicio de la maldad.



© MEG

CAPTAIN BRITAIN

CAPTAIN BRITAIN [cáptein brítein], Capitán Bretaña en español.

Nombre Real: Brian Braddock.
Primera Aparición: Captain Britain Weekly nº1 (Inglaterra).
Poder Mutante: En realidad Brian no es mutante y no posee per se poder alguno. Cierto día se le aparecieron el mago Merlín y la Diosa de los Cielos Nórdicos y le ofrecieron el amuleto del Bien. En cuanto se lo puso se convirtió en el defensor de Inglaterra y recibió superfuerza, aguante sobrehumano, vuelo y un cetro-estrella místico que le aumentó su capacidad de pelea. Tras unos viajes interdimensionales, el amuleto y el cetro fueron rediseñados por Merlín en micro-circuitos dentro de su traje, que mantiene esos mismos poderes.

© MEG

ESTA NOTA (EN REALIDAD, TODO ESTE NUMERO) ES UN HOMENAJE A LAS OBRAS Y LOS ARTISTAS QUE HICIERON DE 1986 UN AÑO INOLVIDABLE PARA LOS AMANTES DEL COMIC. DESDE QUE TENEMOS MEMORIA, NUNCA UN LAPSO DE TIEMPO TAN BREVE HABIA LOGRADO PRODUCIR TANTAS HISTORIETAS DE TAN ALTO NIVEL, ENTRE ELLAS DOS QUE AUN HOY SON CONSIDERADAS PICOS INSUPERABLES DEL NOVENO ARTE. ACOMPAÑENNOS EN ESTE VIAJE POR EL TIEMPO AL AÑO MAS INTERESANTE DE LA HISTORIA DE LOS COMICS.

1986

NO ESTAMOS SOLOS

Mientras dos ingleses y un yanki reescribían la historia del comic, en Argentina gobernaba Alfonsín (con el Plan Austral ya derritiéndose) y reinaba Maradona, artífice de la epopeya nacional en el Mundial de México. En EEUU gobernaba Ronald Reagan (un actor de cuarta convertido en político mega-conserador), que empezaba a hablar de paz con Mikhail Gorbachov (el premier soviético que inventó la Perestroika) después de muchos años durante los cuales la guerra nuclear entre las dos superpotencias era no sólo probable sino prácticamente inevitable. En Europa estaban Margaret Thatcher (¿cómo olvidarla?), Felipillo González, Francois Miterrand y algún otro, agradeciéndole a todos los dioses esta esperanza de que los misiles no volaran sobre el Viejo Continente

La música tuvo un buen año, con discos como True Blue (Madonna), Invisible Touch (Genesis), Slippery When Wet (Bon Jovi), Bring On the Night (Sting), Once Upon a Time (Simple Minds), Signos (Soda Stereo) y un gran momento de artistas tan disímiles como U2, Cyndi Lauper, The Cure, Whitney Houston y Siouxsie & the Banshees.

El cine que nos gusta a nosotros no dio demasiadas sorpresas. 1986 fue el año de Fright Night (La Hora del Espanto), Labyrinth, Night of the Living Dead y un par de fiascos como Howard the Duck y Superman IV: The Quest for Peace.

Mientras el Premio Nobel se lo daban a cualquier verdulero, la Literatura lloraba a uno de sus máximos exponentes de todos los tiempos: Jorge Luis Borges palmaba en Suiza, dejando un inmortal legado que hoy sobrevive -incluso- en algunos comics de Vertigo.

Y además, River salía campeón de todo, el Papa visitaba la Argentina por segunda vez, Menem hablaba pestes de la ley de divorcio (que finalmente se aprobó), Héctor Larrea se morfaba el rating con Seis Para Triunfar y Canal 9 daba todos los días un dibujo animado japonés llamado Robotech.

UN AÑO CLAVE

DIEZ AÑOS NO ES NADA

En 1986, en los kioscos de golosinas, se podía comprar una muy linda serie de figuritas de los Super Amigos. Pero centrémonos en los kioscos de revistas, donde reinaba con laureles la revista Fierro, mientras Skorpio dormía una siesta y Columba repetía las fórmulas del éxito de años pasados.

Editorial Abril publicaba (mediante el esfuerzo del mismo staff que años más tarde lanzaría los comics de Perfil) dos títulos de Marvel: Los Vengadores y Los Fantásticos 4, en una errática recorrida por historias de los '60 y los '70 que duró sólo 11 números de cada serie. Pero además, en los kioscos argentos se conseguían casi sin esfuerzo todas las revistas de comic para adultos que se editaban en Europa: Comix Internacional, Zona 84, Totem, Metal Hurlant, Cimoc y El Víbora solían aparecer junto a títulos ya extintos como Creepy o Metropol. Incluso en algunos kioscos se vendían los álbumes que recopilaban las series de estas mismas revistas, con lo cual completábamos un inmenso panorama de excelente historieta extranjera

Y si con eso no alcanzaba, los kioscos de Corrientes y alguna que otra librería ofrecían un atractivo extra: los fanzines. Ya hablé alguna vez de la impresionante movida subte del '86 y de cómo estas pequeñas publicaciones alternativas cubrían la importantísima función de semillero de nuevos talentos a fuerza de polenta y creatividad.

Entre todos ellos, había dos, Fandom (de Claudio Rubin) y Akfak (de Hernán Ostuni y el Bicho García) dedicados al análisis y la difusión del comic. Luego ambos desaparecerían (alrededor de Mayo del '86) y aparecería un tercero, del que ya hablamos. Lo cierto es que estos dos fanzines eran los únicos medios que hablaban -entre otras cosas- de superhéroes, un género por el que nadie daba un mango. Misteriosamente, casi de un día para el otro, la mano cambió y los enmascarados emprendieron la vuelta, mientras el comic europeo (o "de autor") puso punto muerto y, de alguna manera, se aletargó.

Todo esto transcurrió a lo largo de 1986, un año-bisagra en la historia del comic, cuyos mejores momentos trataremos de revivir junto a ustedes. Bienvenidos a 1986. **(A.A.)**

DARK KNIGHT

EL REGRESO DE BATMAN

Todas las ilustraciones son © DC Comics

POR ANDRÉS ACCORSI

LOS PADRES DE LA CRIATURA

Frank Miller no inventó a Batman. Ni tampoco al Dark Knight. Este Batman retratado como una feroz criatura de la noche, cegado por la obsesión al punto de enfrentarse abiertamente al sistema jurídico-político de Gotham City, ya venía esbozado en aquellas primeras historias de los cerebros que inventaron al mito, Bob Kane y Bill Finger. Después, el éxito, Robin, los distintos creadores que mojaron en la saga y vaya a saber qué otra cosa, hicieron que Batman se acercara más al molde moralista y bonachón de los superhéroes de los '40, dejando de lado aquellas oscuras raíces, herederas del pulp. Ni hablar, entonces, de los '50 y de aquellas aventuras en las que Batman y Robin peleaban con dinosaurios, alienígenas y pieles rojas. El impresionante suceso de la serie de TV de los '60 reflejó bastante bien toda esta onda [illegible] de Batman, al punto de mencionar el funesto origen [illegible]

[illegible]

su obsesión y su carácter parco e intimidatorio. Pero O'Neil y Adams no se quedaron para siempre y [illegible] cos guionistas y dil[illegible]

[illegible]

FM

Libro por un día: Las páginas de esa valiosa Dark Knight Returns.

BORRON Y CUENTA NUEVA

Miller no inventó nada. Reinventó casi todo. Miller construyó una Gotham City mucho mas sórdida y putrefacta, donde no avanzó mucho la tecnología (a pesar de que la historia transcurre en un futuro), sobre todo en comparación con la brutal avanzada del crimen. Miller recreó de un modo terrible y majestuoso la archirepetida muerte de los padres de Bruce a manos de Joe Chill, le dio un origen a la Batcueva, reinterpretó la secuencia del murciélago y la ventana, revitalizó a James Gordon de un modo simple pero impresionante (a tal punto que es el personaje con quien mas rapidamente se identifica el lector, tanto aquí como en Year One), profundizó la ruptura entre Bruce y Dick Grayson, envejeció a Catwoman, Jimmy Olsen y Lana Lang y hasta se dio el lujo de matar a Jason Todd antes que los lectores de Death in the Family.

Pero quien mas cambió es, obviamente, Batman. Acá Batman no es una identidad ficticia de Bruce Wayne. Es un demonio que carcome las entrañas de su carcelero, Bruce Wayne, quien trata de ahogarlo con alcohol o directamente de matarse jugando con los tutitos de Carol Ferris, la ex de Hal Jordan. De esta pugna sale un vencedor -Batman- y al descubrir el estado de salvajismo y crueldad en el que se ha sumido Gotham (su coto de caza) abraza definitivamente el lado más oscuro de su personalidad para lanzarse en una implacable cruzada contra tres amenazas villanescas: Two-Face, el Joker y los Mutantes.

Vencido Wayne, vencidos los "malos", Batman se lanza finalmente contra su mas poderoso enemigo, contra el responsable último de tantas desgracias y tantas muertes (empezando por aquellas dos, a la salida del cine donde daban La Marca del Zorro). El Sistema es el verdadero villano y Batman se muestra dispuesto a llegar a las últimas consecuencias con tal de derribarlo. Tanto que, en la página final de la saga lo vemos al frente de un ejército paramilitar, listo para salir a pelear contra el villano, mientras Selina (que posee una sonrisa de la suerte, de [illegible]) le da apoyo. Fuerte.

A LA SOMBRA DEL DARK KNIGHT

Después de Dark Knight, el Universo DC (los Elseworlds toda-

vía no se habían inventado), donde la editorial le prestaba a Miller algunos personajes con los que el autor podía jugar a gusto. Total, nadie se veía obligado a respetar luego los cambios que Dark Knight pudiera introducir. Pero algo falló. Dark Knight fue tan grosso, tan trascendental y tan exitoso que no sólo nos mostró a un Batman futuro, sino que terminó marcando las pautas del Batman presente. Cada vez más, los guionistas de las revistas Batman, Detective y -más tarde- Legends of Dark Knight y Shadow of the Bat, retomaron los elementos aportados por Miller en esta saga y los pusieron en juego para re-es

TODO EL PRESTIGIO

Cuando apareció el nº1 de Dark Knight, allá por Marzo de 1986, nunca nadie había soñado con ver a Batman ni a Superman ni a nadie en una publicación de estas características. Con Dark Knight la DC inventa un formato nuevo, más tarde bautizado "Prestige", que consiste en una historia de no más de 80 páginas, presentada en un tamaño idéntico al de los comic-books, pero con el lomito y el papel ilustración típicos de las graphic novels, que a su vez habían tomado su formato de los álbumes europeos. En un mercado donde los comics valían entre 60 y 75 centavos, salir con una edición de este tipo a US$ 2.95 era una apuesta por lo menos riesgosa. Pero era Batman. Pero era Frank Miller. Pero era Dark Knight. Recordemos, entonces, los inicios de este hermoso formato, hoy deteriorado por historias intrascendentes de personajes patéticos y por las que nos quieren fajar US$ 4.95, cuando no más.

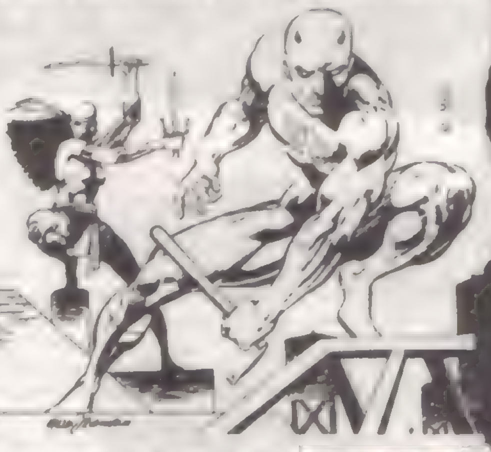
[illegible] Los [illegible] del [illegible] Batman [illegible] Dark Knight [illegible] Batman.

Además, [illegible] Lana Lang [illegible] y ya está. Lana Lang se había dedicado al periodismo y así [illegible] El grupo [illegible] Al [illegible] vinculado a la profesión más antigua del mundo, que [illegible] de comer en Dark Knight. Green Arrow se nos muestra [illegible] loco y con un sólo brazo y... ¿cómo creen que va a reaparecer [illegible] cuando salió Dark Knight, el odio a muerte entre Bats y el [illegible]

BREVE E INCOMPLETA BIOGRAFIA DE FRANK MILLER

[illegible] Maryland, en el seno de una fa- [illegible] las editoriales hasta que, de a poco, empezó a meter back-ups y después historias completas [illegible] 68 de Weird War Tales, alrededor de 1977.

[illegible] haciendo pequeños [illegible]



poca repercusión [illegible] Miller recala en Marvel [illegible] ponen a dibujar [illegible] el que ya nadie daba un peso: Daredevil, [illegible] por Roger McKenzie. A [illegible] número [illegible] do para levantar [illegible] la serie y los resultados que obtiene son tan grossos, que para el nº165 ya figura como co-argumentista y pronto pasa a ser el [illegible] guionista (nº168). Ahí nomás inventa a Elektra y luego le otorga infinita chapa a un par de personajes que ya existían de antes: Kingpin y -sobre todo- Punisher.

Paralelamente a su [illegible] Daredevil, [illegible] números de Marvel [illegible] dos memorables [illegible] Special Series protagonizado por Batman.

En [illegible] Miller comienza a delegar gran parte [illegible] ca de Daredevil [illegible] dor de cabecera, Klaus [illegible] hasta que abandona la serie por completo. De ese año también data la miniserie de Wolverine, escrita por [illegible] Claremont y dibujada por Miller.

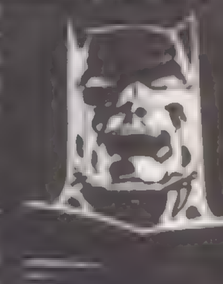
Luego abre un paréntesis en Marvel, para probar suerte [illegible] un proyecto novedoso, ext[illegible] y experimental, que DC acepta [illegible] gadas para conformar la Elektra Saga, reeditando fragmentos de la aparición original en Daredevil y Bizarre Adventures.

En Febrero de 1985 Miller escribe un número de Daredevil [illegible] David Mazzucchelli, no lo puede dibujar y se lo dan a John Buscema. David lo llama a Miller [illegible] se ceba y arranca en el nº227 una saga majestuosa titulada [illegible] Este es el año del pico [illegible] de Frank Miller [illegible] vel Daredevil: [illegible] magistralmente ilustrada por Bill Sienkiewicz), Batman: the [illegible] fin de año, [illegible] Assassin, también con Sienkiewicz.

En 1987 Miller descansa, limitándose a [illegible] de [illegible] ne [illegible] y a escribir los [illegible] de Batman: Year One, [illegible] David Mazz[illegible] Y después sí, desapar[illegible] para volver reci[illegible] [illegible] 1994 el team [illegible] gue siendo un Nº1 indiscutido en tod[illegible]

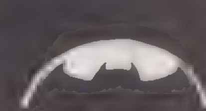
[illegible] the Family, nos cierra mucho más. Otros vaticinios que toda[illegible] pueden darse son el romance grosso entre Bruce y Catwoman [illegible] der Woman a la Isla Paraíso y el auto-exilio de Hal Jordan en el cosmos.

Lo único que queda abiertamente contrapuesto al futuro que [illegible] muerte de Jason. A las pocas pági[illegible] se lo nombra, sino que se descarta [illegible] posibilidad de su existencia como Robin. Y bue[illegible], todo no se puede.



LA ULTIMA FUE LA PRIMERA

Así es como Dark Knight, concebida como "la última historia de Batman", terminó siendo la primera. La primera [illegible] conquis[illegible] Europa, la primera que [illegible] sicionó al personaje como la más importante creación ficticia de est[illegible] (peleándole el puesto a Superman y Mickey Mouse), la primera que levan[illegible] los productores de Hollywood para dar



luz verde a la mega-taquillera serie de películas que se inició en 1989, la primera que -anticipándose por pocos meses a Watchmen- se jugó a revisitar el género de los superhéroes a partir de una óptica adulta, la primera que no ofrece ninguna garantía de que el personaje llegue vivo hasta la última página. [illegible]

[illegible] imposible.

WATCHMEN

Durante 1986 ve la luz esta joya del comic, tal vez, el mejor comic de la Historia en el que aparece un superhéroe. Si ya lo leíste, sabés de qué hablo. Si no lo hiciste... SALAME! Conseguilo volando y después volvé a esta nota.

EL ARTE

WATCHMEN está escrita por Alan Moore con dibujos de Dave Gibbons, ambos ingleses. Empecemos por Gibbons, cuyo trabajo como dibujante, entintador y letrista es muy bueno. Podría hablar maravillas del estilo de Gibbons, pero no hace falta. El tipo cumple. Sus dibujos quedan bien con los tramos de la historia ambientados en los '40, en los '60, los '80, en un comic de piratas, lo que sea. Está por arriba de la media, pero sin sobresalir por sobre la historia. Narra meticulosamente lo que le pide Moore, sin convertir al dibujo en protagonista pero sin hacer la historia difícil de seguir. Los trajes, las caras, el diseño (o rediseño) de los personajes, más las ideas que aportó a la totalidad de la obra hacen de Gibbons una pieza clave en la construcción de una de las mejores obras del comic universal.

Los colores estuvieron a cargo de John Higgins en un trabajo magistral que realza los dibujos de Gibbons y refuerza los climas que busca el guionista. La expresión del color en los flashbacks es fundamental y está muy bien lograda.

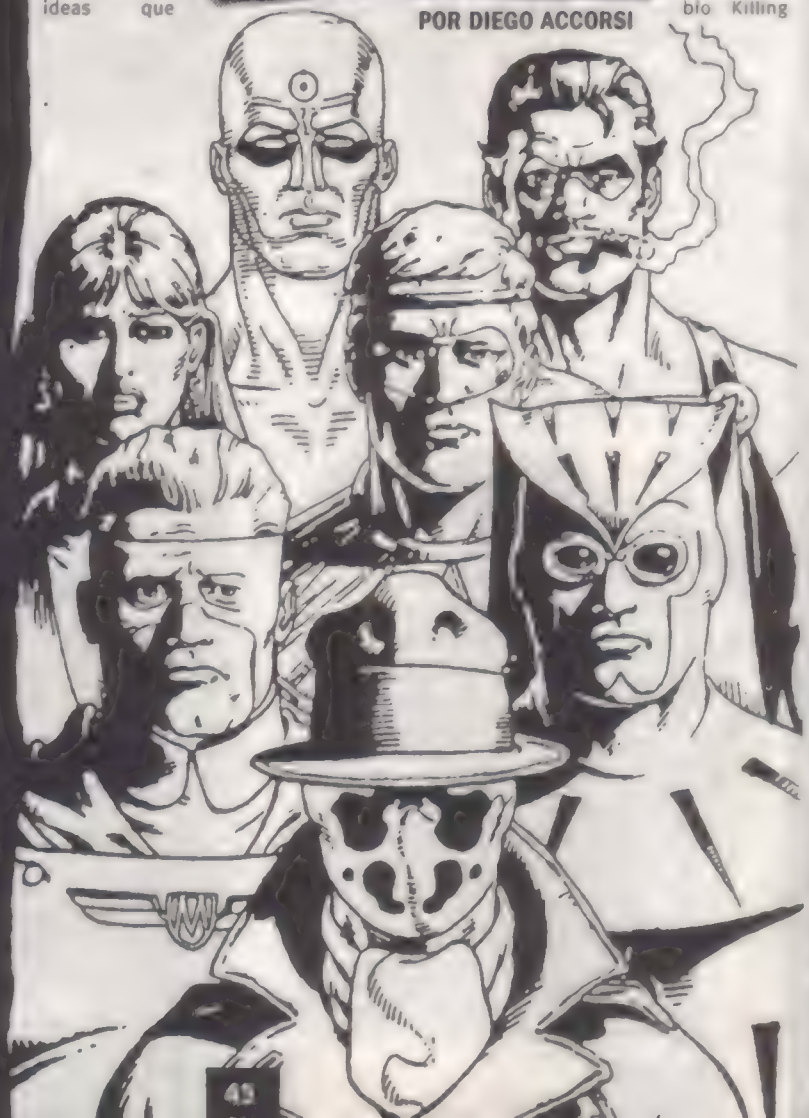
Originalmente, cuando Watchmen salió a la calle mensualmente durante un año, la serie estuvo coordinada por Len Wein y Barbara Randall, que no sólo hicieron un muy buen trabajo, sino que tuvieron el coraje y el empuje para lograr que la DC publicara esta historieta cuyo objetivo primario -según el autor- era destruir a los superhéroes.

LA TEMATICA MOORE

¿Y qué decir de Alan Moore? Sus obras hablan por él. El relanzamiento de un Swamp Thing impresionante, el soberbio Killing

¿QUIEN DES-HEROIZA A LOS SUPERHEROES?

POR DIEGO ACCORSI



Joke, los sorprendentes Miracleman o el revolucionario V for Vendetta nos presentan un talento gigantesco, una capacidad de lograr que el público se sorprenda, reflexione, se enganche, se atemorice, vibre, sufra, se emocione y a veces, hasta se divierta. Como podrán recordar los memoriosos (e inteligentes) que han leído todas estas obras, en todas ellas (menos en La Broma Asesina), el epicentro de la historia es el poder. Pero no el poder mutante para ganarle al malo, acá hablamos de Poder. Y Watchmen no es la excepción. En la obra de Moore, el conflicto no está dado por un enfrentamiento claro entre el bien y el mal. Todo gira en torno a la decisión moral de un ser con mucho poder sobre cómo debe usar ese poder. Si el usar el poder por lo que uno cree que es el bien, justifica cualquier cosa. Un Swamp Thing capaz de convertir Ciudad Gótica en un paraíso, un Miracleman que se impone como gobernador supremo del mundo para que todo vaya mejor, un revolucionario cuyo poder es el pueblo se juega para revertir un gobierno e imponer su fórmula, o un Ozymandias que debe sopesar durante este Watchmen si el fin justifica los medios. ¿Se debe usar el poder para infligir un "mal menor" en búsqueda de un mayor bienestar? ¿Vale la pena convertirse en una especie de malo de la película si eso va a salvar a la Humanidad? ¿Importa cuántas miles de personas debe matar si así salva al mundo? En definitiva, ¿el fin justifica los medios?

En casi toda la obra de Moore, el barbado guionista nos muestra la tonta posición de los superhéroes tradicionales que, teniendo poderes muy por encima de los "mortales" se conforman con la mejoría del mundo pasito a pasito, peligro a peligro, villanito por villanito y no salen a frenar los grandes problemas del mundo de una. Miracleman, al darse cuenta de esto, toma el poder y redefine el mundo, anulando las armas, el dinero, las fronteras, las guerras, el hambre, etc. Eso es un superhéroe. ¿Pero es tan así? Ozymandias puede acabar con la guerra fría, con el conflicto atómico, ¿pero puede abusar de su poder para salvar al mundo? En Swamp Thing, el protagonista siempre está al borde de borrar a la Humanidad por el bien de la Tierra. Se plantea su rol en el mundo y la forma más rápida de lograr sus objetivos, pero ¿el fin justifica los medios?

WATCHMEN es quizás la mejor de todas estas obras de Moore ya que, además del tema principal, esta obra logra muchísimos otros temas que van desenvolviéndose dentro de estos doce capítulos de un modo genial.

[illegible] peligro [illegible]

LA VUELTA DE LA CHARLTON

Cuando Alan Moore empezó [illegible] mente buscó persor[illegible] [illegible] darles una pasada [illegible] oscuros callej[illegible] Quería convertir a [illegible] superhéroe tra[illegible] Quería [illegible]

[illegible]

Vietnam, el Peacemaker venía toda su carrera manchada por ve[illegible]aciones, asesinatos y todo tipo de violencia descontrolada; Peter Cannon sería el ser más inteligente de la Tierra, responsable de un plan para acabar las guerras y con los superhéroes; Question soportaría la demencia tras su máscara (y sin ella); Blue Beetle terminaría acabado, solo, gordo y con una "bati-cueva" mostrándole lo que fue, al igual que Nightshade, con la pesada herencia de una madre retirada del heroísmo y el triste soportar a un marido hiperpoderoso que no le da ni bola. Hey! ¿Les suenan conocidos estos roles? Bien, así debe ser. Cuando Moore ya tenía bastante avanzada la historia, los buenos directivos de la DC decidieron que era medio tonto haberse quedado con esos personajes y perderlos así, en manos de un inglés demente que los iba a dejar irreconocibles. Rápidamente se les ocurrió -aprovechando la Crisis on Infinite Earths- incluir a los héroes de la Charlton Comics dentro de la continuidad (en la Tierra 4), y luego lanzarlos dentro del nuevo Universo DC. Así Blue Beetle tuvo su serie, Captain Atom la suya, luego Question, Nightshade pasó por el Suicide Squad, Peter Cannon Thunderbolt tuvo una serie, Peacemaker se unió a Checkmate, etc. Los superhéroes de la Charlton se salvaron (?) de ser los protagonistas de Watchmen y apenas fueron modificados para insertarse en el nuevo universo. Pero Moore seguía adelante con su proyecto, y apenas si necesitó un par de ideas para reformular a los personajes de la Charlton en nuevas víctimas de su genio. Captain Atom fue el Dr.Manhattan, Peacemaker el Comedian, Peter Cannon fue Ozymandias, Question Rorschach, Nightshade Silk Spectre y Blue Beetle pasó a ser Night Owl.

Pero quizás porque Moore ya estaba muy avanzado en el guión,

[illegible] para respetar a los personajes base, en Watchmen se mantienen la amistad entre Blue Beetle y Question y el romance entre Captain Atom y Nightshade. Por otro lado, la relación de Laurie "Silk Spectre II" Juspeczyk y su madre, se asemeja a la planteada para las Black Canary.

Como referencia al universo DC donde los héroes de los '40 y los '60 decidieron unirse en grupos (JSA y JLA), Moore [illegible] presenta a los Minutemen -superhéroes de la Segunda Guerra Mundial, en [illegible] vez, casi todos con finales horribles- y el intento fallido por unir a nuestros protagonistas en un grupo que se llamaría los Knowbusters. Cuando los héroes son seres de carne y hueso, con personalidades y motivaciones propias, pocas son las chances de que se agrupen para combatir el mal. Tal vez sea una explicación de por qué los héroes de la Charlton nunca formaron un supergrupo en los [illegible]

NOTAS AL PIE

Por supuesto el espacio es muy reducido como para que ya [illegible] les cuente de qué se trata Watchmen. Si ya lo leiste, cualquier resumen mío pierde por goleada ante este maravilloso comic, y si todavía no lo leiste, mi resumen no hará más que a) cebarte o b) descebarte. Ninguna opción es buena.

•En el título de la nota me preguntaba quién des-heroiza a los superhéroes y al hacerlo, la respuesta obvia es Alan Moore. Watchmen presenta a los superhéroes tan cerca de los humanos [illegible] que les quita ese halo de gloria (inalcanzable para la mayoría [illegible]) que tiene, por ejemplo, Superman. Los protagonistas de Watchmen son personajes que fueron héroes. Se [illegible] un loco, un acabado, uno más allá de todo. [illegible] el fin justifica los medios aunque deba acabar [illegible] una que fue heroína porque la obligó la madre [illegible] ser superhéroe y respetar esos valores ya fue. Watchmen trae a los héroes a la realidad y con eso los desacraliza, [illegible] los tira al barro y los saca bien sucios. Pero mucho más [illegible]

•La cantidad de páginas divididas en nueve cuadros [illegible] a [illegible] ergucias (como el [illegible] de Rorschach) junto a [illegible] de cada capítulo hacen de Watchmen una obra que [illegible] que se [illegible] paso a paso, que te atrapa pero te va dando [illegible]

•Creo que todo guionista que se quiera sentar seriamente a escribir un comic de superhéroes, primero debe sentarse a leer Watchmen y lo digo para chorear, [illegible] obra sirve para darse cuenta del potencial que encierra el superhéroe, de las diferentes puntas que generalmente se descuidan, de lo poco importante que son los superpoderes, [illegible] y los enhacements frente a un guión sólido, contundente, con personajes bien armados, con subplots interesantes, con giros sorpresivos, con una narrativa brillante, con diálogos muy creíbles, con situaciones nuevas y atrapantes. En fin, nada puede contra una nueva manera inteligente de postular ideas piolas e innovadoras.

•Otro dato interesante es ver cómo las tapas de los capítulos funcionan perfecto a manera de primer cuadrito y a la vez como imagen importante a lo largo de todo el capítulo sin mostrar jamás a un superhéroe. Por otro lado, las retiraciones [illegible] progresivamente como [illegible] pasadas a las doce, hora en la que se arma el tole-tole en el último capítulo, a medida que una mancha de sangre va chorreando por la página de a poco, hasta la ultima parte en que la sangre empieza a tapar al reloj (como pasa en la propia historia en ese capítulo). La historia empieza y termina con un Smile manchado, una vez sangre, otra ketchup y en ambos casos, pertenecen a un tipo que tiene entre sus manos la opción de abrir la boca y cagar con los planes de paz en el mundo.

•WATCHMEN tiene algunos pocos puntos en contacto con el Universo DC propiamente dicho, como en la Question nº17, cuando el protagonista se pone a leer Watchmen y se ve reflejado en Rorschach, en una especie de retrohomenaje; o cuando en la Suicide Squad nº1 aceptan como válido dentro del universo el acta Keene que le da al gobierno más control sobre los superseres. Hace muy poco, en la Kingdom Come nº2, en una escena pletórica de personajes en un bar, aparecen juntos Shadow, Question, Rorschach y el Phantom Stranger. Pero mejor que no se metan.

•Les aseguro que si la nota era para hablar bien de las cosas gloriosas del '86, esta obra de Moore y Gibbons tiene muy bien ganado su lugar. Watchmen es la piedra preciosa que ocupa la cúspide de la gran corona de joyas que poblaron 1986. Cada vez que me decidí a leerla, no pude parar hasta terminarla... y son más de 380 páginas!

Parece mentira que ya hayan pasado diez años. Watchmen sigue siendo una lectura imprescindible, grata, inteligente, sorprendente y maravillosa.

¿Quién dijo que los comics de superhéroes son para boluditos? ¿Quis custodiet ipsos custodes? ¿Quién vigila a los vigilantes?

OTRAS OBRAS

ELEKTRA ASSASSIN

En Junio de 1986 sale a la calle una miniserie de ocho partes escrita por Frank Miller y dibujada por el talentosísimo Bill Sienkiewicz para Epic/Marvel. La miniserie es espectacular. Ustedes ya conocen a Miller y saben que allá por el `86 era capaz de maravillas como el Dark Knight. Sienkiewicz tras pasar por su época "neal-adamesca" en Moon Knight ya había demostrado que era un capo en New Mutants y pronto se descolgaría con cosas alucinantes como Stray Toasters. En Elektra Assassin estos dos monstruos meten todo y despliegan una historia magnífica con un personaje con muchísima fuerza.

Elektra no sólo es un hit del `86 en esta obra, ya que dentro de la revista de Daredevil, desde el número 168 hasta el 181, Miller demuestra que esta guerrera ninja tiene mucho que aportar al comic. Toda la pasada de Miller por Daredevil refleja un cambio muy importante en los comics de aquel entonces, más adultos y violentos a la vez. El personaje de Elektra reaviva a Daredevil, un personaje venido a menos, que de la mano de Miller sacude el `86 en la saga denominada Born Again junto a David Mazzuchelli.

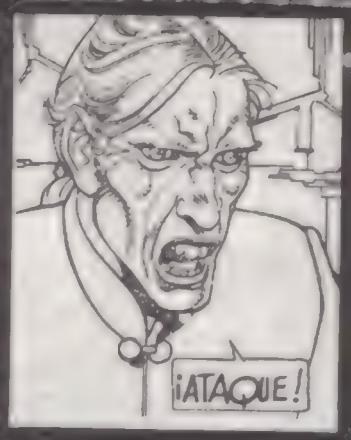
Tal vez el pico de la obra de Miller en el `86 sea -también junto a Bill Sienkiewicz- la graphic novel Daredevil: Love And War, otra joya impresionante con una expresividad majestuosa, un guión glorioso y unos dibujos de la puta madre. Pocas veces en mi vida he disfrutado tanto con los dibujos de una obra, como con esta galería de arte puesta en forma de cuadritos consecutivos.

Frank Miller, Bill Sienkiewicz, Elektra Assassin, Elektra como personaje, la saga de Elektra en la revista Daredevil (pre-`86), Born Again y Daredevil: Love And War son pilares fundamentales del comic maduro e inteligente, que se apoyan en un arte de primerísima línea, innovador y jugado. Cualquier comic que agarres relacionado con los nombres de este párrafo te van a emocionar hasta la médula. Imagínate lo que habrán sido en 1986, cuando encima eran novedosos. (DA)

LA SAGA DEL INCAL

Cualquier cosa que apareciere firmada por Moebius en 1986 ya tenía tanta chapa que no hacía falta leerla para saber que estaba buenísima. Cuando años atrás la versión española de la Metal Hurlant empezó a acercarnos en pedacitos "El Incal Negro", firmada por Moebius y un tal Jodorowsky, todos sabíamos que sería un golazo. Lo que nadie se esperaba era que estos dementes se traían bajo la manga ni más ni menos que la saga del Incal. En un principio los fantásticos dibujos de Moebius y los ingeniosos guiones de Alexandro Jodorowsky nos presentaban a John Difool, un torpe detective acompañado por un pequeño pterodáctilo (como los de Arzach), de nombre Beepo. La aparición de una piedra poderosísima (el Incal), varias razas extraterrestres entremezcladas en roscas políticas y personajes magníficos (como el Metabarón) llevan a los protagonistas (y al público) a niveles de asombro desorbitantes. Se viene El Incal Luz y después Lo Que Está Abajo, cada vez más complicado y atrapante. Durante 1986 conocimos Lo Que Está Arriba, la cuarta parte de esta saga, en donde Moebius alcanza un nivel artístico sorprendente, cuando ya no se podía creer lo bien que dibujaba. Los argumentos empiezan a cerrar, pero no sería hasta unos años después en La Quintaescencia, que descubriríamos el final a toda pompa de esta maravillosa saga.

La saga del Incal no sólo es de por sí una pieza clave de la historia de los comics, una marca referencial ineludible de la mejor producción de 1986, sino que es la consagración definitiva de dos grandes del comic mundial: Moebius y Jodorowsky. Si todavía no la leíste, te aseguro que te va a volar el cráneo. Buscala. (DA)



PERRAMUS

[illegible]

debutaba como guionista nada menos que con Alberto Breccia, el Viejo, el prócer máximo de nuestro Noveno Arte. Los climas siniestros y las muecas absurdas, el terror y la comedia cobraron nuevas dimensiones gracias al talento (técnico para algunos, mágico para otros) del genial Viejo Breccia.

Amargas algunas veces, irónicas otras, las historias que viven Perramus y sus compañeros (entre ellos, el mismísimo Borges) son lo más parecido a la verdadera historieta adulta que uno ha visto por estos lagos. Cuesta creer que sólo dos de los cuatro tomos se hayan editado en nuestro país y que el cuarto se mantenga inédito en idioma español. Evidentemente -por lo menos en este caso- han tenido mejor ojo los críticos, que galardonaron a esta obra maestra con todos los premios habidos y por haber.

Fallecido el Viejo Breccia, dedicado Sasturain a otros menesteres, todavía está por verse si Argentina volverá a producir una historieta de la envergadura de Perramus. En 1986 este sueño era realidad: los autores iniciaban La Isla del Guano, el tercer álbum de la saga. (AA)

LA MUJER TRAMPA

Otro artista europeo fundamental en la década del '80 fue Enki Bilal, nacido en Yugoeslavia, pero radicado desde chico en París. En 1986, y después de muchas demoras, cumplió con su promesa de darle una secuela a su clásico de 1980: La Feria de los Inmortales. El resultado fue La Femme Piege (La Mujer Trampa), un álbum que retoma en calidad de personajes secundarios a Alcide Nikopol y el dios egipcio Horus (protagonistas de La Feria...), para centrarse en un nuevo personaje, la periodista Jill Bioskop

A nivel argumental, La Mujer Trampa padece de todas las contras de las segundas partes de trilogías: abre una historia que el lector consideraba cerrada y suma toda una serie de conflictos nuevos que serán resueltos recién en la tercera entrega de la saga. Por eso (y porque Bilal todavía no estaba del todo canchero como para escribir un relato de la intensidad y la profundidad de este) el guión parece tener algunos baches y algunas situaciones excesivamente confusas. Casi todo esto se soluciona en la tercera parte (Froid Equateur, 1992), pero esa es otra historia.

De todos modos, La Mujer Trampa brilla entre las obras más gloriosas del glorioso 1986 principalmente por su dibujo. Lo que hace Bilal en estas cincuenta y tantas páginas no tiene nombre Las expresiones faciales, el clima y la arquitectura de este futuro oxidado y putrefacto, la puesta en página (con cuadros más grandes que en el resto de las obras de Bilal) y sobre todo el increíble tratamiento del color son pruebas fehacientes del inmenso talento de este autor

Después de este álbum, Bilal le escaparía a los relatos largos y se volcaría más a la ilustración e incluso al cine, donde obtuvo interesantísimos resultados con su opera prima, Bunker Palace Hotel (1989). Froid Equateur es, hasta ahora, su última novela gráfica. (AA)

SUPERMAN: MAN OF STEEL

Corría 1985 y era muy difícil mirar un comic-book de Superman sin llorar. El mítico padre del género de los super-héroes se había dejado vencer por un enemigo peor que la kryptonita: la berretada.

Pero, por suerte, Crisis on Infinite Earths le dio a la DC la posibilidad de empezar de cero la historia de sus personajes y de limpiar de la continuidad años y años de historias insulsas, tontas y rebuscadas. La consigna era volver a Superman a su esencia y un autor de amplia trayectoria en la vereda de enfrente (Marvel, por supuesto), fue el elegido para emprender tal hercúlea tarea.

Man of Steel se publicó en forma quincenal durante el verano de 1986 y, paralelamente a la aparición de esos seis números, fueron cerrando World's Finest Comics y DC Comics Presents, mientras las revistas Superman y Action Comics presentaban una emotiva despedida al Superman pre-Crisis (o, mejor dicho, pre-Byrne) a cargo de Alan Moore, Curt Swan y George Pérez

John Byrne, el anglo-canadiense que se había consagrado en X-Men, Alpha Flight y Fantastic Four, largaba este último título para cumplir su sueño del pibe: escribir y dibujar las aventuras de Superman. Una vez terminada Man of Steel (creo que no hace falta contar de qué se trata), Byrne se hizo cargo del guión y el dibujo de Action Comics (ahora convertida en la revista de team-ups del Hombre de Acero) y del guión y el dibujo de un nuevo título de Superman, cuya numeración comenzaba desde el 1. La serie anterior de Superman mantenía su numeración pero pasaba a llamarse Adventures of Superman, con Marv Wolfman como guionista y Jerry Ordway como dibujante

La movida de recomenzar y reinterpretar la historia de Superman trajo una buena cuota de polémica, que terminó limitando a unas 75 historias la mejor época de este personaje: la época de John Byrne, iniciada (como no podía ser de otra manera) en 1986. (AA)

SWAMP THING

1986 encuentra a este fascinante personaje en su mejor momento. Alan Moore lleva a cabo la saga conocida como American Gothic, con la introducción del sorprendente John Constantine y el soberbio arte de Stephen Bissette y John Totleben, sin dudas, el mejor equipo creativo de toda la historia de Swampthing. Durante estos 12 números, el cambio más importante a nivel equipo creativo, es la incorporación de Rick Veitch en dibujos (nº50) y Alfredo Alcalá en tintas (desde el nº 51)

El año empieza con un cross-over de Crisis (nº46), la introducción del Parlamento de los Arboles (47), el final de la Brujería en la Patagonia (48), la lucha en el infierno con decenas de invitados místicos (49 y 50), el descontrol de Swamp Thing por la captura de su amada Abby en Gotham (51, 52), el enfrentamiento a Batman y su "muerte" a manos de Luthor (53), el inicio de lo que se llamó la saga del espacio (56) y la primera parte de una aventura espectacular en Rann con Adam Strange (nº57). Pavada de año.

El dibujo es fabuloso, entre terrorífico y bello y acompaña de un modo preciso y enriquecedor la magia de un Alan Moore comparable sólo al de Watchmen. Cualquiera que pose sus ojos sobre este 1986 de Swamp Thing quedará fascinado y no podrá dejar de ver un comic macabro, barroco, refinado, adulto y por sobre todo, inteligente, sobre el cual se fundan Hellblazer, Sandman, Animal Man de Morrison, Shade de Milligan y luego Vertigo propiamente dicho. Sin duda, la obra de Moore en esta época de Swamp Thing fue la que abrió el horizonte de la historieta de "superhéroes" hacia límites inimaginados, convirtiendo a miles de escépticos criticones del comic yanki en los más fervientes cebados. Si querés ser uno más de ellos (de los cebados, claro) no te pierdas Essential Vertigo: Swamp Thing con los reprints en blanco y negro de todo el Swamp Thing de Alan Moore. Joya inenarrable. No te va a defraudar. (DA)

OTROS AUTORES

SÁNCHEZ ABULÍ/JORDI BERNET

[illegible] gastaba con Kraken (guión de Antonio Segura) y con Light & Bold [illegible] Trillo), mientras Sánchez Abulí no tenía la misma suerte [illegible] (dibujada por Alfredo Génies), que pasó sin pena ni gloria. Pero pronto encontraría revancha en Cimoc, con una serie de unitarios [illegible] dibujaría nada menos que Oswal. (AA)

© Abulí/Bernet

HORACIO ALTUNA

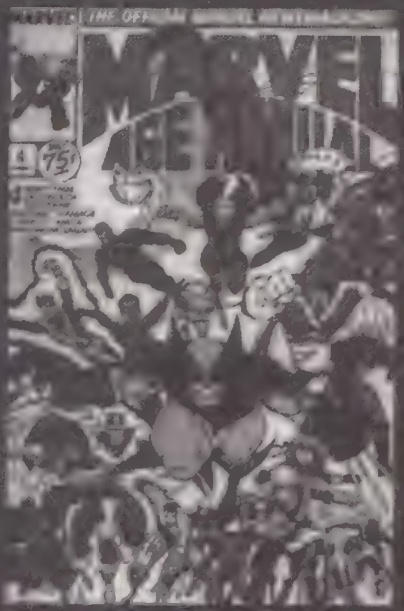
[illegible] premios (se llevó [illegible] y sus obras vendían [illegible] año terminó Chances, una [illegible] densa y muy amarga, publicada en [illegible] gro en Cóctel (1992) y recientemente recopilada por Ediciones de la Urraca en [illegible] Sus trabajos inmediatamente [illegible] Machine/ Tragaperras/ Circuito [illegible] última escrita por Trillo), recorrían [illegible] y el Loco Chávez seguía en [illegible] al pueblo. Que tiempos [illegible]

© Horacio Altuna

HOWARD CHAYKIN

Después [illegible] terminable serie [illegible] Chaykin se convirtió en [illegible] comic book [illegible] autores para aceptar una tentadora [illegible] The Shadow, la impactante revitalización [illegible] De este mismo año es The Epi[illegible] en Time 2, una [illegible]

© Howard Chaykin



© Abulí

CHRIS CLAREMONT

[illegible]

RICHARD CORBEN

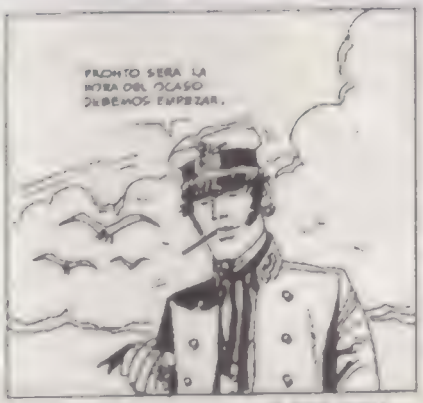
[illegible], cuando lanzaba su Rip in Time, Corben era sin lugar a dudas el autor número uno de Europa. Obras como Den, MuMuM, Mundo Mutante, Bloodstar, Las Mil y Una Noches, Rowlf, su parte en la película Heavy Metal y cientos de unitarios convirtieron a Corben en el autor que más gente introdujo en los comics durante esos años, ya que sus técnicas de color y su dibujo hiperrealista eran tan innovadores y efectistas que uno no podía parar de ver sus trabajos. En Argentina el efecto Corben también llegó con mucha fuerza de la mano del comic adulto español y miles quedamos maravillados por la fuerza y el talento de este genio de Missouri. (DA)

© Richard Corben

JUAN GIMENEZ

Otro argentino radicado en España y que atravesaba su momento de mayor gloria. Después de La Estrella Negra y varios ciclos de unitarios con guiones propios y ajenos, el manejo del color de Giménez llegó a su punto máximo en Basura, la saga con guión de Carlos Trillo. A esto le siguió Leo Roa, una tira en blanco y negro realizada por encargo del diario madrileño ABC y luego reeditada a color. Las tapas y las historietas de Giménez estaban en todos lados, de Heavy Metal a Fierro, pasando por Zona 84 y Metal Hurlant, y se cuentan con los dedos de una mano las encuestas en las que no salió votado Mejor Dibujante por los fans. (AA)

© Juan Giménez



© Hugo Pratt

HUGO PRATT

Otro italiano. Pero si se trata de nombrar los autores relevantes del '86, creo que a Pratt hay que nombrarlo como autor relevante de todos los años, desde 1950 en adelante (cuando llega a Buenos Aires). Pero para el '86 Pratt ya venía con su mejor carta bajo la manga: el Corto Maltés. La Balada del Mar Salado a fines de los '60 introduce al Aventurero por antonomasia, un clásico navegante que recorre el mundo en busca de problemas, riquezas, mujeres y amigos inseparables por completo. El Pacífico Sur, el Caribe, las estepas rusas, Stonhenge, el Amazonas, Venecia, Turquía, el noreste africano, cualquiera puede ser el paisaje para desarrollar una aventura del Corto, porque todos han sido paisajes de aventuras de Pratt. Dueño de un estilo magnífico y una gran capacidad para contar, Hugo Pratt llegaba a nosotros en las antologías europeas o todos los meses en la Fierro. Y encima en el '86 lanzaba Las Helvéticas y visitaba Buenos Aires como parte de la muestra Italiana '86. Como fuese, siempre un grande. (DA)

© Milo Manara

MILO MANARA

Nacido en Bolzano, Italia, en el '45, Manara llega a 1986 como un talentoso del comic erótico. Después de un revolucionario Rey Mono en el '76 (galardonado con el Yellow Kid al mejor dibujante), es en 1978 con HP y Giuseppe Bergman que repercutiría internacionalmente como un fenómeno, seguidor de Hugo Pratt y narrador como pocos. La simpleza y la belleza se conjugan en los dibujos de este tano como pocas veces se ha visto. Los comics eróticos han propulsado a Manara a un estrellato de la mano de El Clic (1983), El Perfume de lo Invisible ('85), Verano Indio, con guiones de Pratt ('84) y Tal Vez Soñar (1986), probablemente la mejor aventura de Giuseppe Bergman. Vamos, ¿quién no se "tocó" tras "leer" un comic de Manara? (DA)

Dave Gibbons

USTEDES SABIAN QUE ESTO IBA A PASAR. EN UN NUMERO DEDICADO AL AÑO 1986, NO PODIAMOS DEJAR DE ENTREVISTAR A ALGUNO DE LOS TRES MIEMBROS DE LA SANTISIMA TRINIDAD MOORE-GIBBONS-MILLER. Y LE TOCO A GIBBONS, ESTE ENCANTADOR Y PACIFICO CABALLERO INGLES, CON QUIEN ME PRENDI A CHARLAR -UNA VEZ TERMINADA LA NOTA- SOBRE LA PELICULA EVITA Y LA GUERRA DE LAS MALVINAS. CON USTEDES, EL EXIMIO DIBUJANTE DE WATCHMEN, MARTHA WASHINGTON Y SUPER SOLDIER.

por Andrés Accorsi

AA: ¿Qué te acordás del '86? ¿Cómo estaba la industria del comic antes de Watchmen y cómo alteró Watchmen esta situación?

DG: Me resulta un poco difícil imaginarme hoy lo que era el mundo del comic antes de 1986. Me acuerdo, sí, que el contrato que conseguimos Alan y yo para hacer Watchmen nos parecía excelente, maravilloso: nos pagaban por cada reedición, nos daban plata si se hacía una película.. pero igual teníamos que ceder todos los derechos a la DC. Y la DC usó esos derechos bastante bien. Por supuesto que habríamos ganado mucha mas plata de no haberle cedido los derechos a DC. Hoy por hoy, nadie en su sano juicio vendería los derechos sobre una creación original como Watchmen. Por eso creo que 1986 fue un período de transición entre la época en que los artistas éramos esclavos de la plantación y esta época, en la que somos propietarios

Y creo que Watchmen fue una de las obras que alteró más drásticamente esta situación porque fue una de las cosas que hizo a este ámbito más visible. A partir de ahí, las expectativas de la gente subieron, particularmente porque antes, los artistas que trabajaban en el comic se tenían que pasar al terreno de la ilustración o de la publicidad para que los empezaran a respetar. Los comics no les daban ni respeto ni derechos y el tema de los derechos de autor se terminó convirtiendo en algo ineludible. "O los empezamos a tratar bien o dejan de trabajar para nosotros y se van del comic". Y así fue como las grandes compañías, Marvel y DC, mejoraron notablemente los términos en los que contratan gente

Y creo que otra cosa importante de Watchmen es que no podría haber pasado en ningún otro momento de la historia del comic ni de las carreras de Alan y mía. Porque nosotros hicimos Watchmen con total inocencia, ni se nos ocurría que podía cambiar algo en el mundo del comic, tampoco era nuestra intención. Se trataba básicamente de una historia

[illegible]

[illegible] to hacer, que era una buena historia de superhéroes. Y así [illegible] aspecto narrativo de la obra.

Así fue como decidí que el arte de las tapas no se tenía que parecer al de ningún otro comic. Las tapas de Watchmen se reconocían aunque no dijeran "Watchmen". Y además le di A Alan un enorme control sobre el guión, mientras que yo tenía la labor de darle un ritmo y un encaje a lo que él escribía. Y el hecho de cómo estaba contada Watchmen terminó siendo más importante que el tema, más importante que la idea de ver de un modo más serio a los superheroes. Lo más importante terminó siendo nuestra exploración de las posibilidades narrativas del comic. Esto es algo que sólo se podía hacer en los comics. Es algo exclusivo del comic. Está bien, se podría hacer una pelicula, pero sería muy complejo.

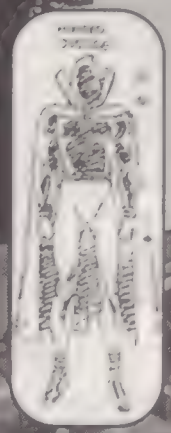
AA: ¿Es cierto que para cuando vos empezaste a dibujar la primera página del nº1 Alan ya tenía escritos los doce números completos?

DG: No, eso no es cierto, no sé de dónde salió eso. Te cuento cómo se hizo Watchmen: Alan escribió el guión completo del nº1 y yo lo empecé a dibujar con bastante anticipación. Pero para el nº5 o 6 ya se nos empezó a venir encima el cronograma de publicación y ahí empezamos a trabajar literalmente página por página. Hay un número, creo que es el 5, que se llama Fearful Symmetry y todo el número es simétrico, pero se hizo de a una página por vez. Nos habíamos atrasado bastante, pero el final se hizo un poco más controlado, ya íbamos medio número adelantados. Y además, al ver las páginas dibujadas, Alan solía cambiar varias cosas del guión, no del argumento general, pero sí del guión. Alan tenía muy definido el argumento, pero recién cuando yo entregaba el número terminado definía el guión.

AA: ¿Qué te parece que fue lo que hizo que tanta gente volviera al comic con Watchmen? ¿La onda de novela, la promesa de des- mitificar a los superhéroes...?

DG: Por mi experiencia personal, y creo que por la de Alan también, lo mejor que nos pasó con Watchmen fue eso, lograr que mucha gente que había dejado de leer comics volviera a hacerlo. Reavivamos el amor por el comic en mucha gente que lo había dejado después de la niñez. No sé cómo será en Latinoamérica, pero acá y sobre todo en Gran Bretaña, el comic es considerado algo infantil, algo que se deja cuando uno cumple 13 o 14 años.

Te cuento una anécdota. Cuando terminamos Watchmen, recibí ejemplares de la obra completa recopilada en un libro. Y un tipo que estaba pintando

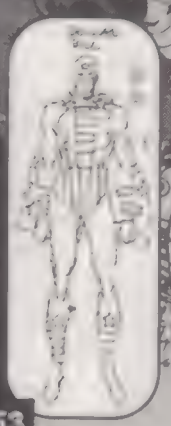


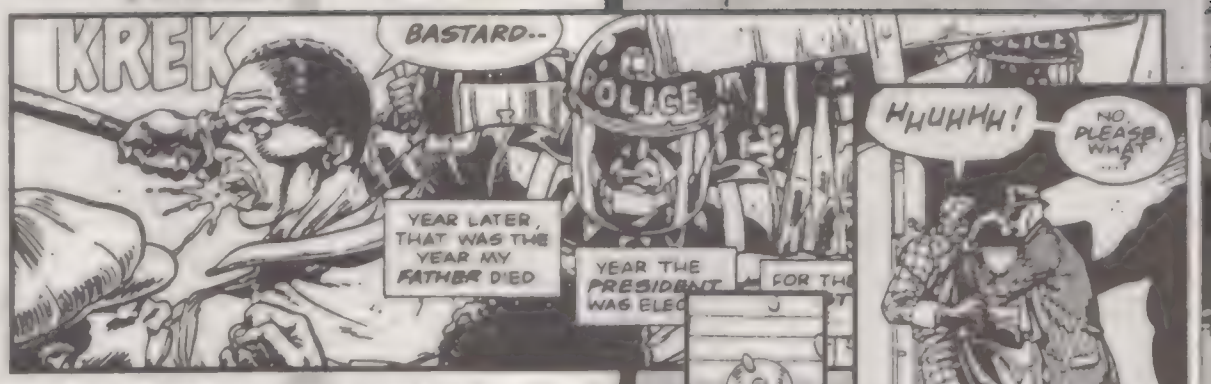
[illegible] día largar. Eran las 4 de la mañana y yo seguía le[illegible] comic. Ese fue el principal logro de Watchmen.

Y otra cosa que contribuyó fue lo que vos mencionabas como "onda de novela". Al ser algo auto-contenido, que no requiere conocimiento previo de ninguno de los personajes, que cualquiera puede empezar a leer sin saber nada y que cuando lo terminás de leer sentís que realmente pasó algo en ese sentido fue estructutado como una novela, o una película, no como algo seriado, si bien ese fue el formato original. Se podría decir que Watchmen es una novela gráfica por la extensión, porque es autoconclusiva y sobre todo por el grado de complejidad. Hoy por hoy se llama "novela gráfica" a cualquier cosa, cualquier comic- book gordito es una novela gráfica. Hay que tener cuidado con ese término... Pero sin duda, lo más placentero de Watchmen fue que trajo de vuelta al comic a gente que llevaba muchísimo tiempo sin leer comics.

AA: Y una vez que terminaste Watchmen estuviste dos años, el '88 y el '89, prácticamente sin trabajar.

DG: Si, lo que pasa es que hacer Watchmen fue una experiencia muy extraña, un trabajo muy intenso. Fueron dos años de trabajo muy sólido y cuando lo terminé





mos, no nos vino para nada el apuro de tener "¿Y ahora qué hacemos?". Para nada.

AA: ¿Cómo te convencieron de que volvieras al comic para dibujar Give Me Liberty?

DG: Bueno, para cuando nosotros estábamos con Watchmen, Frank Miller estaba haciendo Dark Knight y siempre se las suele poner juntas: Watchmen y Dark Knight. Siempre se habla de nosotros tres como un grupo: Frank, Alan y yo, como una especie de unidad, nos invitaban a los tres a dar charlas y así. Y bueno, pasamos mucho tiempo juntos, Frank y yo nos llevábamos muy bien y no recuerdo quién sugirió que tendríamos que hacer algo juntos. Y por lo general me preguntan cómo me adapté a ese cambio, porque Frank es tan distinto de Alan. Yo creo que Alan es principalmente un intelectual, mientras que Frank es básicamente un escritor visceral, emocional. Y bueno, me resultó muy interesante trabajar con él, a pesar de que trabajamos de un modo muy distinto que con Alan.

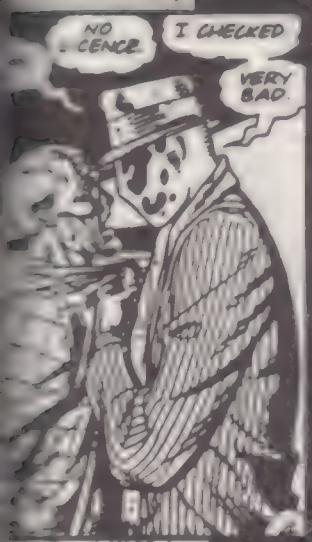
Una de las cosas que más le gustaban a los fans era que tanto Watchmen como Dark Knight eran obras sórdidas, duras y con mucho compromiso social. Y Frank pensaba en hacer algo en esa línea, pero peor. Pero yo atravesé una especie de crisis, sobre todo viendo lo que hacían los demás autores tratando de imitar a Watchmen y Dark Knight, y le dije a Frank "No sé...no sé si tengo ganas de seguir haciendo esto". El me dijo "Dejame que lo piense" y una hora después me llamó y me sugirió una idea para dar vuelta toda la obra. A mí me pareció genial y dimos vuelta todo. Give Me Liberty terminó siendo más que nada una comedia de acción. Y a pesar de la carga satírica y a pesar del tono de comedia, extrañamente funciona bien, porque conserva esa sensación de cambio, de cómo evoluciona la vida de Martha desde esa niñez pobre y triste hasta que termina entrando a este mundo maravilloso.

Y a través de los años, Martha ha sido un personaje que tenemos ahí guardado y a quien cada tanto volvemos a visitar. Tomamos una historia, la llevamos hasta el climax y después nos dedicamos a otra cosa. Y cuando volvemos con Martha, marcamos que han pasado tantos años como el tiempo real que nosotros nos tomamos antes de volver. O sea que cada vez que volvemos el personaje está fresco, con nuevas cosas, nuevas experiencias, como para ir probando nuevas direcciones por donde llevarlo. Con el tiempo vamos a ir teniendo una sensación muy fuerte de quién es Martha. La vamos a ver con hijos, vieja y tal vez la veamos morir. Vamos a recorrer toda la larga vida de una persona, es una obra a muy largo plazo.

AA: A mí me parece que la carga de sátira política que tenía Give Me Liberty se hace mucho menos visible en las secuelas, que son más aventureras...

DG: Sí, son más espectaculares. Eso refleja un cambio en nuestras sensiblidades. A mí me gustan mucho el humor y la sátira y todo eso, y creo que es algo que toda-

[illegible] pero es un humor más ridículo y menos amar[illegible] que nos lo hayamos propuesto, sino que tal [illegible] ver con el hecho de que la sociedad en [illegible] vive actualmente Martha es bastante [illegible] feliz que la de antes, que era más siniestra.



AA: Tu trabajo más reciente fue... Super Soldier. ¿Te gustó, o lo hiciste sólo por la plata?

DG: ¿Sólo por la plata? ¿Cómo me decís eso?

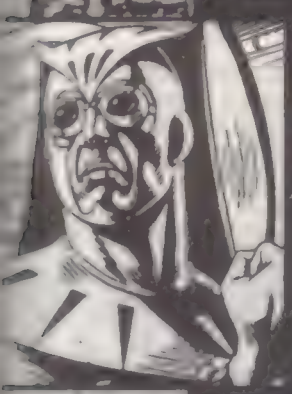
AA: ¿En serio tenías ganas de dibujar a Superman y el Capitán América, de hacer un superhéroe noble y patriota?

DG: Sí. Creo que en los comics, como en cualquier otro campo, hay algo así como un panteón de héroes mitológicos. Así como los griegos tenían a Zeus, los grandes mitos del comic son Superman, Batman, Captain America, [illegible] Woman, Captain Marvel... con suerte [illegible]. Y yo siempre quise hacer algo con Captain America, siempre me pareció interesante. Y cuando la gente de DC me ofreció hacer un título para Amalgam que combinara a [illegible] Captain America en un sólo personaje, y [illegible] pareció bárbaro. Era una idea muy tonta, pero me [illegible] genial. Tiene sentido, no es una cruza ridícula. [illegible] se dio en el momento exacto, porque le pude hacer un lugar en mi cronograma de trabajo. Y también se dio que yo tenía ganas de trabajar con Mark Waid, cuyo trabajo me encanta, y él vino a Inglaterra a una convención de comics, así que hasta nos juntamos para escribir el argumento. Incluso logré que lo coloreara An[illegible] McKie, que es el colorista de Martha Washington. No [illegible] pasé bárbaro, sino que se vendió un montón, [illegible] 300.000 ejemplares. Todavía no me llegó el che[illegible] supongo que esto me va a dar mucha plata [illegible], de verdad no lo hice por la plata. En general, no hago nada sólo por la plata. Si lo único que me atrae de un proyecto es la paga... muy bueno no debe ser.

Ahora que van a hacer nuevos Amalgam... no sé si me voy a anotar. No me parece una buena idea, es como contar dos veces el mismo chiste. Pero fue muy popular y muy divertido. Los fans se entusiasmaban imaginando números que no existen... yo me copé dibujando tapas imaginarias basadas en las clásicas para la colección de figuritas ...no sé si las vieron en Argentina... mi favorita fue la de Avengers nº4, la del regreso de Captain America. Copié tal cual la composición cambiando los personajes. Fue bárbaro.

AA: ¿Qué otros proyectos tenés además de continuar la historia de Martha?

DG: [illegible]nos hablando de hacer algo juntos con Al[illegible] porque con Watchmen lo pasamos genial. Ade[illegible] bueno fue que no nos convertimos en un [illegible]onio, cada uno tenía sus propios fines para per[illegible]. Y ahora Alan está muy entusiasmado con lo que se está haciendo en materia de gráfica por computadora y estamos conversando sobre las posibilidades narrativas que ofrece la computadora. Y es algo raro, porque a Alan siempre le gustá tener un control fuerte sobre el relato, él elige a los dibujantes, les da muchísimas indicaciones y demás. Pero parece que este proyecto tiene que ser interactivo, es decir, compartiendo el control con el público. Y extrañamente a él [illegible] bien, le gusto esa idea. Y bueno, lo [illegible] de conversaciones que teníamos cuando [illegible]mos armando Watchmen. Estamos entusia[illegible]

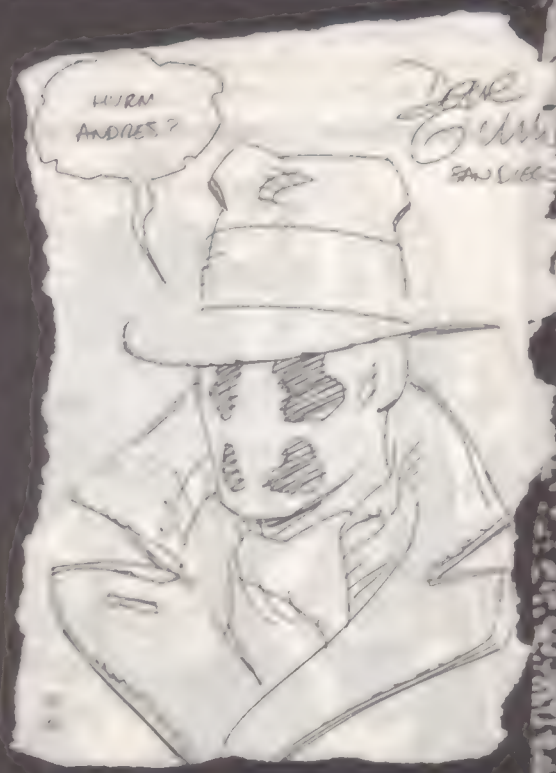


[illegible] mic íntegramente producido en la computadora [illegible] como Shatter, [illegible] en computadora [illegible] do, más real[illegible] usando el color [illegible] cielos, montañas y esas cosas.

AA: O sea que es posible que la próxima colaboración entre Alan Moore y Dave Gibbons sea un CD-ROM en vez de un comic-book.

DG: Es muy probable. Eso es lo que queremos hacer. Ojo, no es que reneguemos del comic, ni que hayamos perdido el amor por el comic. Pero nos interesa ver qué se puede hacer con esto. La idea es hacer a[illegible]nario, fascinante. Con Watchmen probamos que [illegible]demos crear mundos sumamente coherentes, creíbles y bien estructurados. Y de eso se trata la inte[illegible]. En la interactividad la participación del lector es el argumento. Y eso lo queremos investigar.

Y lo otro en lo que voy a trabajar es... bueno [illegible] bés que yo dibujo guiones de otra gente y que escri[illegible] guiones que dibuja otra gente, como el World's Fine[illegible]



[illegible] ola... ahora creo que lo que tengo que hacer es [illegible]bir algo y dibujarlo yo mismo, que es algo que nunca [illegible]ce. No es un paso fácil de dar, porque me encanta la [illegible]laboración, sobre todo por haber tenido la suerte de [illegible]borar con tipos como Frank Miller, Alan Moore o St[illegible]le. Por eso me resulta un poco duro salir al ru[illegible]

AA: Bueno, Dave, mil gracias

DG: [illegible]

LOS RESCATADORES

Via Buonarotti 38 es, para cualquier persona, una dirección en italiano. Pero entre los comiqueros, este puede ser considerado "El Domicilio de la Aventura", ya que aquí tiene su bunker el más exitoso editor de comics italiano: Sergio Bonelli (Milán, 1932).

Bonelli ha creado una nueva forma de comercializar la historieta y la emplea desde hace muchos años: Albumes de tamaño más pequeño que los comic-books (15 x 21 cm.), historias autoconclusivas, buena factura gráfica y argumentos bastante aceptables hacen de estos "comics populares" -al decir del propio Bonelli- un negocio muy redituable. Las cifras de ventas van desde los 70 u 80 mil ejemplares de Mister No hasta la friolera de 450.000 para Dylan Dog. Sin embargo, y a pesar del gran éxito en Italia, Bonelli no ha podido repetir su triunfo editorial en otros países, donde por lo general no le fue tan bien.

Abróchense los cinturones que comienza la aventura.

TEX WILLER

Este personaje fue creado en 1948 por Gianluigi Bonelli (padre de Sergio) y es un ranger justiciero sin lugar de residencia estable, al que los indios conocen como Aguila de la Noche. Tex impone la justicia en el Viejo Oeste, acompañado de su fiel montura, Dinamita. Esta serie se publicó en nuestro país con el nombre de Colt, el Justiciero.

© BONELLI

Arriba: Nathan Never y Dylan Dog.
Medio: Nick Raider, Mr. No y Martin Mystere.
Abajo: Zagor, Comandante Mark y Tex Willer.

MISTER NO

Creada en 1975 por Guido Nollita (pseudónimo de Sergio Bonelli), la serie cuenta las aventuras de Jerry Drake, un ex-piloto militar que, luego de pelear en Corea y desilusionado de la humanidad, decide dejarlo todo para irse a vivir a Manaos, Brasil, y disfrutar de los peligros y los desafíos que le impone el Amazonas. Asumiendo la identidad de Mister No, este singular personaje -habitualmente rodeado de bellas mujeres- defiende a la selva como a su propio hogar, echando mano, incluso, a su entrenamiento militar.

MARTIN MYSTERE

Antropólogo, especialista en Historia del Arte, investigador, arqueólogo y conductor de TV son algunas de las ocupaciones de Martin Mystere, detective de lo imposible, creado en 1982 por Alfredo Castelli. Este multifacético personaje utiliza sus vastos conocimientos para intentar develar los grandes enigmas de la Humanidad, siempre asistido por el gigantesco Jaz, un hombre de Neanderthal, quien lo acompaña en sus aventuras.

DYLAN DOG

Poco se sabe sobre los antecedentes de este personaje que dejó a Scotland Yard para dedicarse a investigar lo sobrenatural. Sus clientes son generalmente bellas damas -con las que Dylan suele intimar- acosadas por fantasmas, licántropos, muertos vivos y otras yerbas. Al igual que Sherlock Holmes, tiene su base en Londres; toca un instrumento musical -el clarinete- para concentrarse y es asistido por Groucho -un actor cómico en decadencia, físicamente igual a Groucho Marx- que hace las veces de Watson. En su primera aventura, Dylan se enfrentó al mismísimo Satanás, bajo el nombre de Ar Xabaras (anagrama de Abraxas, uno de los tantos nombres del Diablo). Este personaje, creado en 1986 por el enigmático Tiziano Sclavi, fue dibujado, entre otros, por nuestro compatriota Gustavo Trigo. Sus primeras cuatro aventuras fueron publicadas en nuestro país en 1992.

NICK RAIDER

Este personaje fue creado por Claudio Nizzi en 1988. Se trata de un detective de la División Homicidios de la Policía de New York, cuya integridad moral y profesionalismo destacan por sobre el resto de sus compañeros. Su juramento: terminar con la escoria criminal dentro del marco de la ley.

NATHAN NEVER

Esta creación de Antonio Serra, Michele Medda y Bepi Viena data de 1991 y es considerada como uno de los principales exponentes del movimiento cyberpunk. En el futuro, donde el orden está subordinado al caos, existe una agencia de seguridad, la Agencia Alfa, para la cual trabaja Nathan Never. Never es un personaje extraño, un hombre fuera de su tiempo que vive nostálgico de un Siglo XX en el cual jamás vivió y al cual sólo conoce por la Historia. Prefiere los libros (verdaderas rarezas en su tiempo) a los CDs y las cintas de video (casi imposibles de conseguir) a los films holográficos. Nathan admira un mundo al que no conoció y cuyos misterios intenta desentrañar.

Para completar esta reseña, debemos mencionar al Comandante Mark y a Zagor, un personaje creado por Sergio Bonelli a principios de los '60. Varios de estos títulos han sido editados en castellano y circulan en el mercado de usados. Esperamos que, de encontrarlos, los disfrutes. Por ahora, cambio y fuera.

POR HERNAN OSTUNI Y FERNANDO GARCIA

MAGIC
El encuentro

La versión en español de este impresionante juego de cartas ya está en la Argentina.

Curso gratuito de iniciación:
Para aprender a jugar, no te gastes: inscribite en nuestro curso sin cargo llamando al 374-2050

En octubre se lanza una nueva expansión: MIRAGE
y el domingo 22 de septiembre se realiza en todo el mundo un torneo presentación.
Pegate una vuelta a las 13 hs por Defensa 1575 - Buenos Aires, y podés llegar a ser uno de los participantes...

Convocatoria de Duelistas:
Estáte atento para la próxima, en noviembre.
¡No te pierdas la oportunidad de participar en los torneos oficiales y de estar en el ranking mundial!

organiza:

e-mail:
deque@ce.fcen.uba.ar

Representante exclusivo de todos los productos de

EDICIONES DE MENTE

Av. Corrientes 1312 piso 8
(1043) Buenos Aires
Tel: 371-1825 y 374-7903
Fax: 476-3829

LOS PATÉTICOS CASOS DE HUMBERTO POLLO

CON LA PRESENCIA ESTELAR DE EL MUGRE

HOY PRESENTAMOS: "EL IMPOSTOR"

ARGUMENTO: DANI THE ⊙ & PABLO SAPIA

DIBUJO ET DIALOGOS: PABLO SAPIA

LETRAS: SILVIA SULLER

UNA CALUROSA TARDE, LLEGANDO A UNA CIUDAD MUY LEJANA...

¡CLARO! ¿QUIÉN ES EL IDIOTA AL QUE MANDAN PARA REEMPLAZAR A HUMBERTO POLLO EN LA CONVENCIÓN DE COMICS DE GANADO TUERTO? ¿EH, A QUIÉN?, A MÍ.

¡AL MUGRE!

Y MIENTRAS TANTO, ESE PATÉTICO POLLO SE ROSTIZA EN LAS PLAYAS DE JAMAICA, RODEADO DE CHICAS BONITAS...¡AH! ¡QUÉ FÁCIL QUE ES LA VIDA PARA ALGUNOS!!!

PERO LO QUE MÁS ODIO ES QUE MI CONTRATO ME OBLIGA A USAR ESTE RIDÍCULO DISFRAZ DE POLLO LAS 24 HS. DEL DÍA HASTA LA SEMANA QUE VIENE...

QUÉ BAJO SE CAE POR UNOS SUCIOS BILLETES...

MPF!

SI POR LO MENOS SE HUBIERAN ACORDADO QUE CALZO 40

Ñ

MF

UJ

POC

POC

BIENVENIDOS A GANADO TUERTO COMICS

96

POR SUERTE ME ALOJO EN EL HOTEL DONDE SE REALIZA LA CONVENCIÓN

BUENO. SÓLO ESPERO QUE SEA LO MÁS TRANQUILO POSIBLE...

¡EY! MIREN, CHICOS...¡ES HUMBERTO POLLO! ¡VAMOS A PEDIRLE UN AUTÓGRAFO!

¡ES NUESTRA OPORTUNIDAD!

¡VAMOS!

¡OH, NO!... NIÑOS! ODIO LOS NIÑOS!!! SOY NIÑOFÓBICO!

¡HOLA PEQUEÑOS JE, JE...

¡HOLA HUMBERTO!

¡EY! TIENE PLUMAS DE VERDAD

LES VOY A DAR MI AUTÓGRAF... AAAAYY!

TCHAK!

¡NENE! NO ME TOQUES!! ¡GRRMPFLGMÑ!!!

¡MIREN, TIENE REVISTAS PORNO!

BLOC

BYE

ZZZUM

Humberto Pollo ■ Dani the 07 Pablo Sapia

¡PEQUEÑO MOCOSO! ¡NO TOQUES ESO!!!
¡PLIC!
?

¡MIREN, TENÍA UN PICO DE CARTULINA! ¡ES UN ¡IMPOSTOR! ¡QUERÍA ENGAÑARNOS. DÉMOSLE SU MERECIDO, CHICOS!
EE
YO.. -NO..
E..

AY
PAF!
ZOC!
TUMP
CRAK!

¿QUÉ DEMONIO ESTÁ PASANDO AQUÍ?
SNUG

AH! YA LO VEO. UN PEQUEÑO DEGENERADO QUE APROVECHA SU DISFRAZ PARA CORROMPER A NUESTROS HIJOS CON BASURAS PORNOGRÁFICAS ...
OLEUGO...

¡ENTRA A ESA JAULA, GUSANO! ASÍ APRENDERÁS QUÉ HACEMOS EN ESTA CIUDAD CON LOS FORASTEROS COMO TÚ !!!
TUMP!

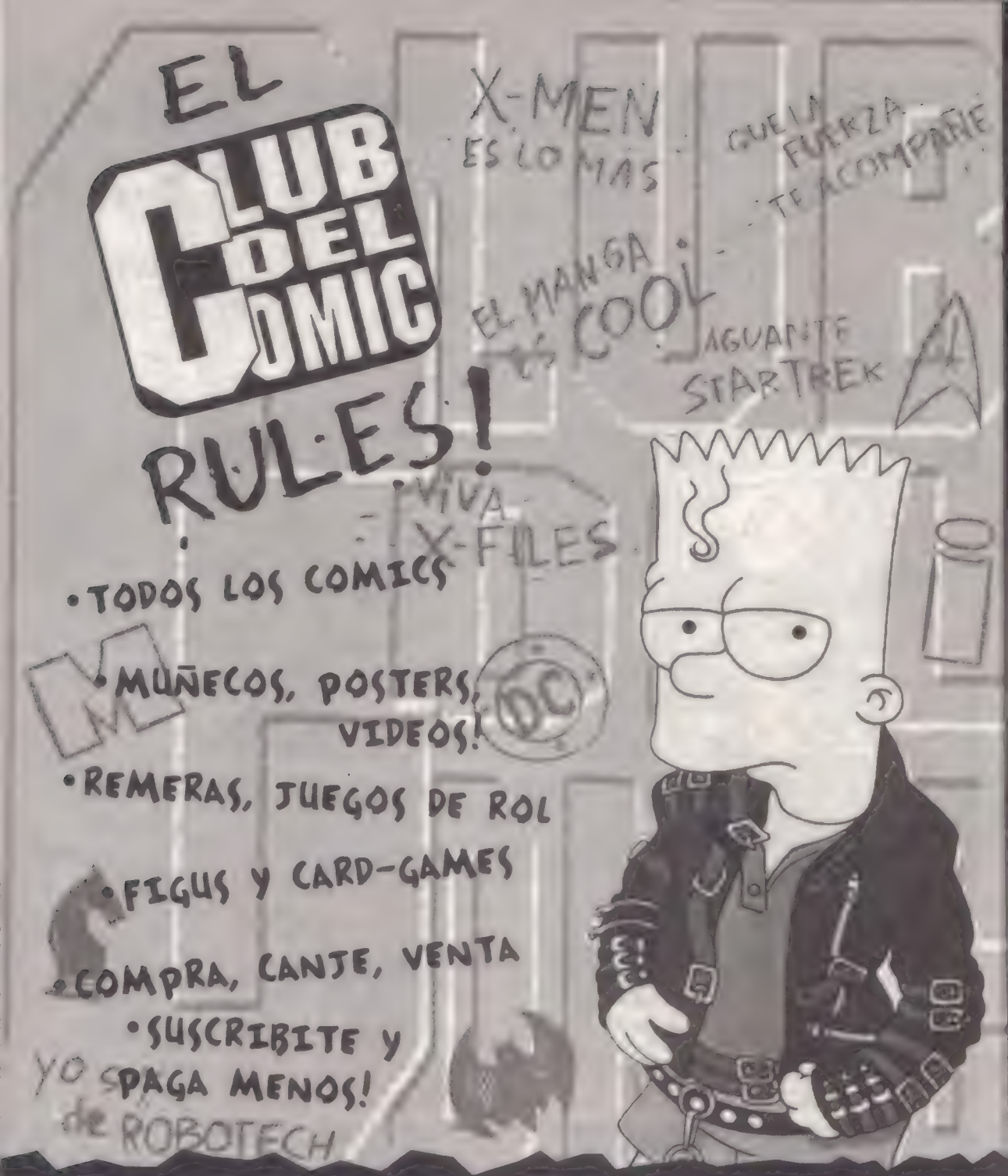
DOS DÍAS DESPUÉS
TIENES SUERTE, DELINCUENTE... HUMBERTO POLLO HA TESTIFICADO A TU FAVOR ...AHORA TOMA TUS PORQUERÍAS Y LÁRGATE!!!
CLUNK
CLUNK

¡AH! ¡DE NUEVO EN LA CALLE!!! VOY A IR A LA CONVENCIÓN DE COMICS, PERO ANTES... ¡VOY A PEGARME LA NARIZ CON GOTITA PARA QUE NO HALLA MÁS PROBLEMAS...
¡BLORC!

¡EY!, MIREN, MUCHACHOS ¡AHÍ TENEMOS LA CENA PARA ESTA NOCHE!! MMMH!...
QUE POLLITO TAN SIMPÁTICO... PÍO, PÍO...
?!

¡NO, NO! ¡ESTÁN COMETIENDO UN GRAVE ERROR! ¡NO SOY UN POLLO! SOY UN HUMANO, COMO USTEDES!!!... ¡MIREN, ESTE PICO ES FALSO Y.. MM.. MMMM
MPF

NO SÉ PORQUÉ, PERO ALGO ME DICE QUE ESTO NO ES LO QUE DEBERÍA SER!!!
...Y ME QUIERO IR CON MI MAMÁ ...
P. Sap 296
FIN



- MONTEVIDEO 27 - 383-7252 - CP: 1019 | DE LUNES A SABADOS DE 10 A 20 HS

SANTA FE 1931 - 812-3000 - CP: 1123 | DE LUNES A JUEVES DE 10 A 22 HS. VIERNES Y SABADOS DE 10 A 24 HS. DOMINGOS DE 14 A 22

VENTAS POR MAYOR Y MENOR - ENVIOS AL INTERIOR

DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS DE | EDITORIAL FORUM (ESPAÑA) EDITORIAL VID (MEXICO)

Y TAMBIEN CONOCE

EN AVELLANEDA:
• Mitre 634 Loc.18
EN RAMOS MEJIA:
• EL REINO DEL COMIC
Av. Rivadavia 14048
Galería La Strada Loc.37
EN ROSARIO:
• PURO COMIC
Balcarce 1428
• TOTEM COMICS
San Martin 1405

TU VIDA ESTA EN MIS MANOS, KARINA!
YA DEVORÉ A LOS COCINEROS, AHORA DÉJAME PROBAR TU TIERNA CARNEEE!
¡ESTOY PERDIDA, NO TENGO SALVACION !!!
TRANQUILA, CHICA, YO TE SALVARÉ!!! MIS ROBOTS SE HARAN CARGO DE LOS VILLANOS!
CLIC!
CLIC!
CLIC!
ZAAK!
ME HAS SALVADO, PERO... ¿QUIEN ERES TU?
SOY KARINA 2099! HEROINA DEL FUTURO!

Cebamiento Infinito

por Lisandro Berenguer Grassi

En el número anterior nos adentramos un poco en el mundo del Magic: The Gathering, el primer Collectible Card Game y el más difundido. En esta continuación vamos a hablar un poco de los fenómenos comerciales y de los otros que generó el Magic y de cómo se las han ingeniado para que los cebados sigan gastando alegremente sus dinerillos en algo más que en figuritas.

El Magicverse

El fenómeno del Magic se puede medir fácilmente echando un vistazo a todo el merchandising que generó. De los más obvios, como "boxed sets" o ediciones limitadas de las cartas hasta relojes, remeras, chaquetas de cuero, revistas especializadas, comics y libros.

Pero EL avechucheo, ese producto que hace que el cebiche acuda con las manos esposadas hasta la comiquería más cercana y se deje el sueldo en cartitas es, justamente, el juego... y los sets de expansión. El resto de los CCG, a lo sumo, uno o dos, quizás con alguno más a la vista, y gracias M:TG tiene nueve extensiones aparecidas (Arabian Nights, The Dark, Legends, Antiquities, Chronicles, Fallen Empires, Ice Age, Homelands y la más reciente adición, Alliances) y una en camino, Mirage. Cada uno de estos sets de expansión incorpora nuevas criaturas, hechizos y artefactos con características propias, agregando variedad a un juego que corre (como todos) el constante peligro de estancarse.

Pero también es acá donde se produce otro fenómeno curioso. Al revés que los más nuevos, que toman un tema o motivo conocido y lo hacen un juego (Los Mitos de Cthulhu, El Señor de los Anillos, Star Wars y Star Trek, Monty Python and the Holy Grail, Overpower y siguen las firmas), Magic tomó un área más o menos explorada (la fantasía heroica) y a partir del juego mismo desarrolló su mundo. Muchas cartas tienen un "flavor text", unas líneas que no modifican las reglas, pero que añaden, justamente, "sabor" al juego.

Inicialmente, eran una historia nebulosa, que fue tomando forma con las expansiones primero y con los comics y libros después. Vistos como un conjunto, todos estos textitos proporcionan una visión de la línea temporal de Dominaria, el plano de existencia donde viven la mayoría de las "caminantes de los planos", el título oficial de los magos que compiten, o sea, los jugadores.

Los textos pueden ser citas de libros apócrifos (a la Lovecraft) o de personajes fundamentales del universo de Magic como los hermanos Urza o Mishra; o fragmentos de autores conocidos, como William Shakespeare o Edgar Allan Poe.

A lo largo de los sets nos vamos enterando de los sucesos que acontecieron en el pasado de Dominaria. Desde la Guerra de los Hermanos (los mencionados Urza y Mishra), que devastó los continentes hasta la Era Glacial que sobrevino luego. Presenciamos el surgimiento de las razas fundamentales del Magicverso (las de cualquier juego de fantasía: elfos, enanos, orcos, goblins, humanos, minotauros y demás) y la

aparición de nuevas (thruils, homards) o la evolución de los imperios humanos y no humanos. Lentamente la trama se va complicando, incluyendo citas de personajes importantes ("legends"), esto es cartas con las que se puede jugar, en otras cartas. Y así.

El Magicverso es muy coherente en sí mismo. Y para evitar problemas de continuidad (los comiqueros sabemos bien qué son), los comics y las novelas que se editan desde el año pasado transcurren en un continente separado del cuerpo principal. Esta coherencia hace que el hecho de coleccionar M:TG sea mucho más atractivo y divertido. Otra linda razón para el cebamiento infinito.

...Y todo lo demás.

El Magic originó no sólo todo el merchandising del que hablé. También causó que toda revista de rol que se precie de buena tenga una sección semi-fija, por lo menos, dedicada a él. Y dos publicaciones exclusivamente dedicadas a los card games en las que se lleva el 80% del espacio, la Duelist (editadas por Wizards of the Coast) y la In-Quest, su paralela en versión Wizard, con guía de precios incluída. Estas revistas traen reportajes, previews de las nuevas expansiones y algo que los jugadores aprecian sobremanera: análisis (?!) de determinadas cartas, combinaciones que generalmente resultan mortales e ideas para crear distintos mazos. Para un no iniciado, por supuesto, esto no sólo resulta estúpido sino incomprensible. ¿Dos páginas dedicadas a los posibles usos de algo llamado "Necropotence"? ¿Cómo optimizar tu "discard deck"? ¿Cuál es la mejor manera de utilizar a los goblins además de como comida para el Señor del Abismo? Dudas vacuas si las hay. Sin embargo, niños, una vez que os introducís en el mundillo del Magic, todo cobra sentido e importancia. Sobre todo teniendo en cuenta que, jugando a las cartitas (estas cartitas) se puede ganar plata. Mucha plata. Lo que nos lleva al último tema de hoy.

Da plata, da plata!

Porque ahora viene la parte más loca. Al toque de lanzar el juego, WotC organizó la Convocatoria de Duelistas, la federación oficial de M:TG, con un complejo sistema de rankings que se ganan compitiendo en distintos torneos. Donde, además de ganar puntos, se pueden ganar unos bellos billetes verdes que te hagan sentir menos esquilmado por tu adicción. No son raros (en USA) los premios de siete u ocho mil dólares. ¿Cómo!? ¿Ocho lucas por jugar a las cartitas? Alcanzadme mi mazo, voto a bríos!

Y esto no es todo. Según anunció oficialmente, Wizards quiere elevar el Magic: The Gathering a la categoría de "deporte intelectual", onda ajedrez. Bueno, a eso es a lo que aspiran, no se rían. Entonces, están creando una federación mundial de jugadores, con campeonatos por el título a los que acuden participantes de otros países. El primero se realizó el año pasado y lo ganó un suizo. Para cuando esta nota aparezca el segundo ya habrá terminado, dejándole al afortunado campeón la linda suma de 200.000 dólares. Participaron en este campeonato competidores de 20 países, que serán de los mejores a nivel mundial, ya que la Duelist Convocation International rankea a todos sus miembros en una única lista planetaria.

Y lo mejor de todo es que ahora también en la Argentina se puede ser miembro oficial de la Convocatoria y, por consiguiente, juntando muuuuchos puntos, llegar en algún futuro a participar en algún campeonato fuera del país. (ahh sueños de chavalillo...!)Pero cómo? ¿Todavía están leyendo? A conseguirse un mazo, canejo! Que ya va siendo hora de convertirse en aprendiz de mago!

EVIL ERNIE

Nombre Real: Ernie Fairchild. **Creadores: Steve Hughes y Brian Pulido.**

Primera Aparición: Evil Ernie nº1 (1991).

HISTORIA: Hay quienes dicen que el Fin del Mundo es algo lejano e improbable. Pero esto no fue siempre así, y hubo un tiempo en que Evil Ernie no era un no-muerto superpoderoso sino un pequeño niño llamado Ernie Farchild. Ernie era un joven abusado y maltratado por sus padres, por lo que se había vuelto retraído del mundo. Para solucionar este trauma, fue sometido a un experimento del psicólogo Dr.Price quien, mediante una máquina que manipulaba los sueños, pensaba rearmarle la personalidad. Fue durante una de las sesiones que Ernie conoció, en sueños, a Lady Death, quien le prometió cariño y comprensión, a la vez que lo incitó a cometer terribles asesinatos, comenzando con sus padres.

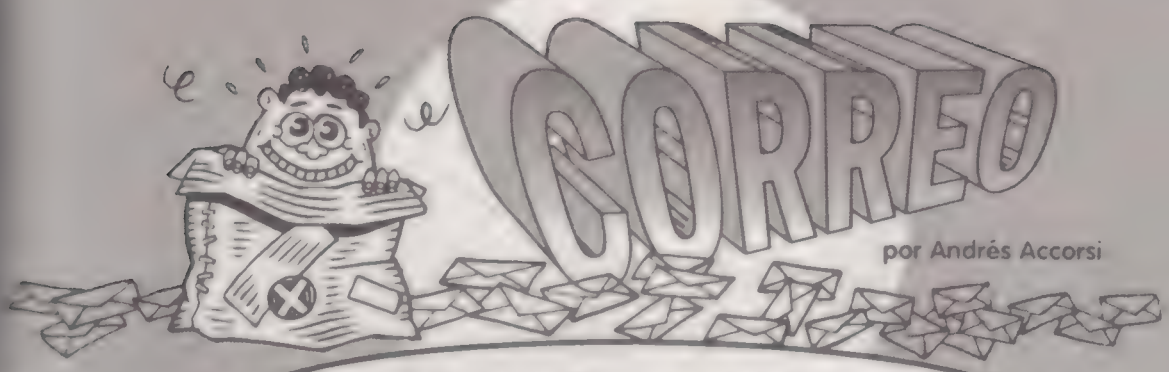
Al llegar a la adolescencia Ernie era un verdadero asesino serial internado en un loquero, hasta que por iniciativa de la doctora Young y del senador Stone, se le realizó un nuevo análisis basándose en la [illegible] de sueños que había recibido antes. Antes de comenzarlo, el Dr.Price previno sobre sus posibles consecuencias, pero no fue escuchado. Durante el experimento, Lady Death se le apareció a Ernie en sueños y le otorgó gran parte de su energía arcana, quemando su cuerpo, pero dotándolo de grandes habilidades y dando nacimiento a Evil Ernie.

La misión de Ernie es sencilla: Debe exterminar a todos los seres vivos para que su amada Lady Death, quien fuera maldecida por Lucifer a no poder poner un pie en la Tierra mientras alguien esté vivo, pueda volver a esta dimensión. Es por eso que predica lo que él llama la Mega Muerte (MegaDeath). Esto sería una tarea sumamente larga y difícil si Ernie no contase con una pequeña ayuda: Todo aquel que muere a sus manos se convierte en un no-muerto bajo su influencia. Es así como Evil Ernie, a los pocos días de comenzar su campaña, poseía un ejército de miles de zombies, dominando grandes ciudades de USA como Washington, New York, etc. Otras habilidades de este sanguinario zombi incluyen el ser prácticamente indestructible por todos los medios convencionales (aunque los muertos que él controla pueden ser "muertos nuevamente" al dispararles o destruirles el cerebro), su gran fuerza y destreza, y el poseer un "prendedor parlante" en su chaqueta llamado Smiley, que lo alimenta de energía mística.

Evil Ernie pudo ser destruído una vez, pero regresó al mundo de los vivos más poderoso que antes y, mientras tenga su prendedor, es totalmente imposible aniquilarlo. Actualmente Ernie controla la mitad de los USA y los renombró Estados Psicóticos de América. Sus más grandes perseguidores son los responsables de su creación, el Dr. Price y la Dr. Young, y el General Ramsey, impotentes todos frente a las imparables masacres del fiel amante de Lady Death.

(Juan Manuel García Carral)

EXTRA DATA: Como suele suceder a menudo en los comics, Lady Death, originalmente creada como un personaje secundario de la serie de Evil Ernie, superó ampliamente la repercusión de este último. Hoy en día, esta pálida y pechugona encarnación de la Muerte protagoniza (y vende) muchos más comics que el protagonista de esta historia.



por Andrés Accorsi

Una vez más abrimos la sección donde el lector de Comiqueando es el protagonista. Estas son algunas de las cartas y los dibujos que hemos recibido (hace milenios, cabe aclarar) y que hoy tienen respuesta.

Y empezamos con una que es casi una editorial para este número.

Andrés:

Bueno, parece mentira, pero Watchmen y el Dark Knight ya cumplen diez años. No recuerdo claramente el momento exacto en que cayeron en mis manos. Sí recuerdo, en cambio, todas las manos por las que pasaron después de haberlas leído: casi todos mis amigos, mi viejo, dos ex-novias, mi jefe, mi primito de once años. La lista sigue, pero es interminable. Cuando uno ve una buena película, la recomienda. Quiere que todo el mundo la vea. Watchmen y el DK eran demasiado grossas para mí solo. Tenía que compartirlas, que las leyeran todos.

Y acá viene la parte más difícil: ¿cómo incentivar a alguien que, obviamente, jamás tuvo un comic en sus manos, para que lea una historia de Batman, que encima no era el Batman que la mayoría conoce o se imagina?. Fue más sencillo de lo que pensaba. No tuve más que hojear la revista y mostrarles la pelea con el Joker, o la batalla final con Superman. Sus ojos incrédulos seguramente estaban pensando: ¿Batman matando al Joker? ¿Batman peleando con Superman?. La historia merecía una oportunidad, siendo o no fanático del comic. Y se la dieron.

Con Watchmen la cosa se me complicó un poco. Los personajes no eran conocidos y la historia era bastante compleja, llena de flashbacks y de un enorme universo de personajes. En este caso tuve que mentir. Les dije que se estaba filmando la película y que Harrison Ford haría del Buho Nocturno, Jack Nicholson de Rorschach y Schwarzennegger del Dr .Manhattan. Un delirio, sí, pero muy efectivo. Me la sacaron de las manos.

Ahora Watchmen y el DK descansan en un estante de mi casa esperando que me decida a leerlas por decimoquinta vez, o que aparezca alguien (siempre aparece) que no las haya leído. Para terminar, creo que si para mí -que ya me gustaban los comics antes de leer las aventuras de Rorschach y las de ese Batman geronte- las obras de Moore y Miller contribuyeron a hacerme más fanático y a que empezara a seleccionar con mayor criterio el material que leía, tal vez para la gente que no es fanática y que pudo leerlos, estas obras lograron que empezaran a mirar a los comics con otros ojos, o tal vez para hacerlos adictos. Quien sabe. Un abrazo.

Christian Vivas. Capital.

No podía no publicar entera esta carta, precisamente en un número en el que nos propusimos homenajear a los dos megaclásicos de 1986. Gracias, Christian, por esta excelente reflexión.

El amigo Eduardo "Varo" Lizondo, de Tucumán, nos escribe narrándonos una especie experiencia mística que tuvo un día en que, de paseo por Buenos Aires, se encontró en

una comiquería con mi hermano Diego, a quien llama "el Comic Master", "el Gran Diego", "la Leyenda Viviente" y otros epítetos de esa índole. Varo ya venía cebado con el Toda la Chapa que le dedicamos a Starman allá por el Nº13 y Diego no tuvo mejor idea que recomendarle el paperback de Starman: Sins of the Father, que según el propio Varo, le partió el cráneo. Bueno, man, que te mejores y seguí con atención las historias de Jack Knight, que están cada vez mejor. Gracias y hasta pronto.

Fabián Zalazar, de Quilmes, está perdidamente cebado con series francesas como Los Kronstons, Tif y Tondu, Quena y el Sacramus y Spirou, con lo cual se puso loco cuando el Bicho García le dedicó un comic clip a este último, con motivo de la aparición de su número 3000, obviamente de la edición franco-belga. Y, lamentablemente para Fabián y para tantos otros, Spirou no se publica regularmente en español, salvo por algunos libros de tapa dura, tan caros como difíciles de conseguir. ¿Qué le vas a hacer, fiera? Habrá que seguir pateando. Volvé a escribir cuando quieras.

Marcelo Viola, de Banfield, veterano fan de la Marvel de 26 añitos, quiere saber si se consiguen libros con fichas de los personajes de DC. Podés buscar o los Who's Who publicados por DC (los de la última edición son 16 y dos actualizaciones) o los Who's Who publicados por Mayfair, la empresa que editaba los juegos de rol de DC. Estos últimos son más difíciles de conseguir y tienen un problema extra: jamás se publicó el cuarto y último tomo. Respecto de tu otra pregunta, los dos títulos que le quedan al Ultraverse todavía no están oficialmente aceptados como parte de la continuidad de Marvel. Gracias por las felicitaciones y hasta pronto.

Esteban Rivero, de Avellaneda, se sorprendió al no ver su nombre en la lista de participantes de nuestro concurso de Historieta e Ilustración. Sorry, loco, te omitimos sin querer, pero recibimos tu trabajo. Esteban dice que está de acuerdo conmigo en el polémico tema de las traducciones, pero recuerda algunos de mis nombres más horrorosos y un moco de Edgardo D'Elio (otro traductor que trabajaba para Perfil), que a su juicio es el más grotesco de todos. No lo voy a reproducir, pero comparto la opinión de Esteban. El susodicho pide también una especie de curso de dibujo e ilustración (en algún momento lo consideramos, pero se hace cuesta arriba), una nota sobre Milestone (pronto vendrán fichas), reportajes a Kelley Jones, James Robinson, Kurt Busiek y Alex Ross, más notas sobre Video-Games en Cebamiento Infinito (ya expliqué que no nos copan mucho los jueguitos) y el regreso de secciones extintas como La Página del Avechucho y Charlas en el Parque (también lo veo difícil). Gracias, Esteban, y hasta la próxima.

Eduardo Parera, de Burzaco, me cuenta que encontró un moco en la nota de los Caballeros del Zodíaco del nº16 (es cierto) y otra en la ficha de Poder Mutante del Archangel, donde dijimos que Apocalypse lo transformó en War, cuando en realidad lo transformó en Death. Tenés razón, Edu, la pifiamos. Gracias por vigilar de cerca. Como ya dije varias veces, la traducción correcta de la palabra "wolverine" es "hurón", le guste o no a quien corresponda. Eduardo pide notas sobre Ultraverse (¿qué Ultraverse?), Milestone, la obra de Jack Kirby, reportajes a Keith Giffen, George Pérez y Jerry Ordway y, entre otras cosas, dice todo esto:

"Yo pregunto: ¿por qué no debemos comprar material importado? ¿O por qué no debemos comprar Vid? Yo creo que es una oportunidad grossa para leer cosas que en [illegible] nas nos salen una fortuna. Ya sea en español o en inglés, [illegible] sas como El Reinado de los Supermanes son cari[illegible] embargo viene esta gente de otro país y nos hace el favor de regalarnos esas ediciones.

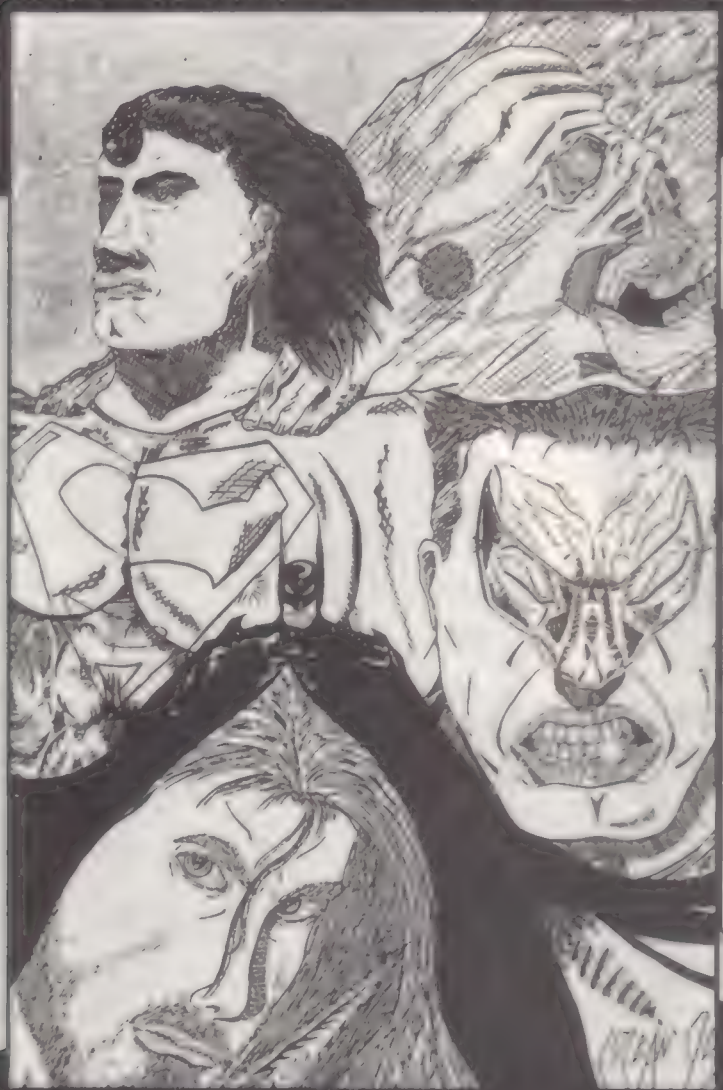
¿Como no quieren que fracasen los intentos de publicar comics yankis acá, si nadie se pone las pilas?. Sé que no [illegible] arrancar, pero Perfil tuvo cinco años para ponerse las pilas y así le fue. En Símbolo, el único título que vale la pena es Hulk, que no vende un corno. Porque Especiales Marvel es un titu-

[illegible] la más de [illegible]. Y [illegible] de publicar Spiderman [illegible] y Sinner [illegible] Kirby, que son los [illegible] de "Guerra [illegible]" y "Guardianes" [illegible] a Dreamer. Espero que no [illegible] nos, porque no [illegible] de [illegible] de [illegible] Marvel. Vid [illegible] (y [illegible]) [illegible] que [illegible] de [illegible] y [illegible] (Wildstorm, [illegible]) [illegible] de [illegible] y [illegible] en [illegible].

[illegible] Y como [illegible] que [illegible] Vid [illegible] Kirby, los [illegible] de "Guerra [illegible]

lo" y los "Equismen" se las van a devorar. Y dudo muchísimo que fracase".

A esta altura, esta discusión ya es al pedo, porque la única forma de conseguir DC en castellano es comprando Vid o Zinco, y la única forma de conseguir Marvel es comprando Forum. Pero, como le contesté a Gustavo Paz en el número anterior, lo importante es no perder de vista que estamos hablando de productos de segunda. Vid, Forum, Zinco, Símbolo, Perfil, etc., son empresas que editan productos de segunda, versiones hechas mal y tarde de los verdaderos comics, que son los que editan Marvel, DC y el resto. Claro que, para acceder a los verdaderos comics, hay que leer en inglés. ¿Te parece un gran sacrificio?. Te aseguro que es ínfimo comparado con las penurias que significan las pésimas traducciones, los horribles letristas, las periodicidades que no se cumplen, las miniseries, anuales y crossovers que se sacan arbitrariamente de las colecciones, el capricho de los importadores que deciden qué traer y qué no, los precios astronómicos, la casi imposibilidad de conseguir números atrasados y la constante sospecha de que los creadores de los comics (los que hacen que a vos te parezcan interesantes) no ven un sope por la edición de sus obras en México, España, Argentina o Latvenia. Perdón por el monólogo y gracias por tu carta, Edu.



Martín Ledesma, de Los Polvorines, verduguea a Símbolo porque no cumplen con la periodicidad mensual de sus series, propone para esta sección un nombre que no me gusta, quiere que Comiqueando Press consiga los derechos para publicar DC en Argentina (no es nuestra intención; si no, fijate lo que le acabo de contestar a Edu Parera), que distribuyamos la revista en toda la Provincia de Buenos Aires (eso requiere una tirada que no podemos pagar) y pide el regreso de Rafa de la Iglesia (acá está) y de Charlas en el Parque (eso es más difícil). Gracias por los inmerecidos elogios y hasta pronto.

Bernardo Zamichiel, de Ituzaingó, narra una anécdota en la que fue víctima de la discriminación por parte de un comiquero que no se asumía como tal y al que terminó cebando definitivamente. Como moraleja, Bernardo manda "No se calienten si los cargan, porque ellos no saben lo que se pierden. Los verdaderos giles son ellos". Bernardo también felicita por las grillas y pide una sección en la que recordemos la trayectoria de grandes autores del comic, como Alex Raymond, Kirby y Pratt. Constantemente recordamos sus personajes en distintas secciones y nadie dice que Raymond no pueda ser, algún día, el Autor del Mes. Bernardo se despide con este párrafo:

"Antes de que saliera Comiqueando, compraba Comics Scene. Resulta que, para este magazine, todo es excelente: Kirby, Byrne y Miller (por un lado) y Lee, McFarlane y mi perro (por el otro). Cuando tuve en mis manos las primeras Comiqueando, me di cuenta de que a ustedes no les pagaba ni Image, ni Marvel ni DC ni nadie para que hablen bien. Para Comiqueando, Power Rangers es un basura. Como lector, puedo estar en desacuerdo (por supuesto que este no es el caso, porque Power Rangers es lo más detestable del planeta), pero esa es su opinión fundamentada. En cambio, para Comics Scene, está bien hablar maravillas de los Power, siempre y cuando les paguen. Si no les pagan, no los nombran, pero ¿hablar mal de algo?... ¡jamás!!! Por eso me quedo con ustedes. Porque se la juegan más, saben pegar palos y saben brindar elogios, tienen un criterio amplio, saben de lo que hablan y tienen al Dr.Mule para castigar a los giles que se creen que saben algo y hablan por hablar! Un saludo para todo el staff y aguante Racing!".

Bueno, Bernardo, mil gracias. Lo que acabás de exponer no es exactamente un mérito de Comiqueando. Es simplemente la diferencia entre una revista periodística y una revista de promoción. Si alguien alguna vez compró una Comics Scene buscando un contenido periodístico, fue engañado como una quinceañera. Hasta la próxima y vamos la Academia!

Desde los remotos pagos de Comodoro Rivadavia, Chubut, nos escribe Fernando Nahuelanca, austral comiquero que descubrió este pasquín con nuestro N°19 y, sorprendido al encontrarse con una revista mejor de lo que esperaba, se ha sumado a las huestes de coleccionistas de Comiqueando, un esfuerzo doblemente ciclópeo cuando uno vive tan lejos. Fernando pide biografías de Kirby, Jim Lee, Gaiman, McKean, Morrison, Byrne, Bolland, Starlin, Wrightson, Miller, Sienkiewicz y muchos más. Veremos a cuáles podemos dedicarles el espacio de El Autor del Mes. A otros los vas a ir conociendo a través de los reportajes.

También propone que la revista traiga un poster todos los números, lo cual presenta un sólo problema: tendríamos que aumentar el precio y no sé si todos estarían de acuerdo. Bueno, Fer, mil gracias por tu carta y por mantenerte en contacto. Un gran abrazo a todos nuestros amigos patagónicos.

Gustavo Conforti, de Tandil, pretende ganar el pseudo-concurso de La Postal Más Original mandándome una postal de... Tandil! Bwah-ha-ha! Como joda, estuvo 10 puntos. Gracias por los elogios y los saludos y espero más cartas tuyas.

Esteban Avila, de Córdoba, dice que se copa con Comic Clips, Cebamiento Infinito y los Reportajes. Sus notas favoritas fueron las de Robotech, Batman, Sandman, Underworld Unleashed y las entrevistas a Peter David, Quino y Matt Groening. Esteban quiere notas sobre Transformers (puede ser), las series animadas de Batman y Spider-Man (también puede ser), Star Wars (ya está prometida), Alien (La Cosa está publicando un mega-informe muy copado) y más Robotech (ya cumplimos). Para tener una idea del merchandising de Star Trek y Robotech, contactate con alguna de las comiquerías que ponen avisos en esta revista. Gracias por escribir y hasta pronto.

Juan Pablo Mantecón, de Los Polvorines, también se enganchó con la revista a partir del Nº19. Conseguite los números atrasados, Juampi, que ahí tenés notas sobre el frustrado team-up Justice League/ Avengers (Nº18), Marvel vs.DC (idem) y los Superamigos (Nº12). Espero que todo eso despeje tus dudas. Gracias y volvé a escribir.

Carlos Agüed, de Lanús Oeste, tiene 16 años y quiere trabajar como dibujante. En algún lugar de esta sección aparece un dibujo suyo. Si a alguno le gusta, puede llamar a Carlos al 249-0302. Suerte, fiera!

Esteban Hunt, de Capital, vive en frente de mi casa y es hincha de Racing. Nos felicita por la revista (especialmente por La Verdulería) y pide que la Legión de Superhéroes ocupe el espacio que pronto deja X-Men. Los nombres que propone para esta sección tampoco me convencen, así que no los voy a publicar. A Esteban no le gustó que, cuando dimos nuestros pronósticos para los combates de DC vs.Marvel, varios columnistas optaran por el empate. Fuera de joda, creíamos que no se iban a jugar a poner un ganador definitivo, sobre todo en las peleas tipo Superman vs.Hulk. No fue un gaste, ni falta de seriedad, sino lo que realmente creíamos que iba a pasar. Gracias por los elogios, Esteban, y te espero el domingo 15 de Septiembre a las 19.00 hs. en la esquina del BanSud, así nos conocemos.

Juan Martín Revilla, de Capital, felicita por el Nº19 y en especial por la tapa de Wolverine (su personaje favorito) que ilustró Julián Aznar. Si te copás con el taburo de Julián, seguramente habrás flasheado con la tapa del número anterior. Gracias y hasta pronto.

Carlos Acosta, de Moreno, defiende a Cybersix (¿se acuerdan de Cybersix?) de sus detractores, diciendo que para disfrutar de sus historietas cortas era necesario haber leído otras y tener una idea global de la saga, de la historia de Cyber y de los personajes secundarios, lo cual es muy cierto. Y en otro orden de cosas, Carlos habla pestes de la atención que le suelen brindar en una comiquería a la que no pienso nombrar. Carlos promete volver a escribir, así que quedo a la espera de futuras misivas.

Mariano Sicart, de Rosario, felicita por el concurso y por los reportajes que hizo Diego en San Diego. También nos pide que hablemos de la tendencia que se inició con La Muerte de Superman, que consiste en masacrar a los personajes grossos y reemplazarlos con personajes nuevos y, según Mariano, "sin chapa". En mi modesta opinión, varios de esos cambios eran necesarios y varios de esos nuevos personajes (Kyle Rayner, Thunderstrike, el Eradicator, Superboy) no están para nada mal. Sin duda esta técnica de marketing también permitió vender mucha basura (el clon de Spider-Man, sin ir más lejos), pero no se puede negar que 1) cada tanto, los personajes necesitan un buen sacudón, y 2) algunas de las historias que surgieron están bastante bien. Comparto tu opinión respecto del manga, pero por falta de espacio no la puedo publicar. Gracias por los elogios y hasta la próxima.

Hernán Khatchadourián, de Capital, le manda al Dr.Müle un violento moco del Clarín, que quedó afuera de La Verdulería por ser del año '94. Gracias igual.

Otro amigo chubutense, Guillermo Roots, felicita por la revista (otro cebado de La Verdulería y van...) y dice que "leo hasta las jodas que ponen entre las líneas de la propiedad intelectual". Pidiendo el regreso del Cazador a estas páginas (ya dije mil veces que no), Guillermo se despide, pero promete volver a escribir. Dale!

Sergio Rosales, de Capital, nos manda un sobre cuyo dibujo podría valerle un premio si lo manda a la Wizard. Sergio se copa con Sandman y Preacher y pide las biografías de Berni Wrightson, Kelley Jones, Mike Mignola y Simon Bisley. Atenti al Autor del Mes. Y también nos pide algo que por ahora no podemos hacer, que es ampliar la cantidad de títulos que se comentan en la Mesa Redonda. Gracias por tus elogios y tus dibujos y espero más cartas tuyas.

Julián Garro, de Capital, dice que se enganchó hace poco con

Comiqueando y quiere saber si ya hemos hablado de su personaje favorito: El Eternauta. Te cuento que en el Nº1, Los Rescatadores hablaron de la versión de Alberto Breccia y en el Nº12 entrevistamos a Solano López. En el '97, esta joya del comic cumple 40 años, así que seguramente volveremos sobre el tema. Hasta pronto.

Federico Ballerini, de San Miguel de Tucumán, se declara cebado de Robotech, Cobra, los Centuriones, Diuck Flid, Mazinger Z y los Caballeros del Zodíaco, recomienda "a los giles que dicen que este dibujo es una cagada" que vean La Leyenda de los Santos Escarlata y quiere saber si las otras pelis de Seiya y compañía están editadas en español. No, vieja, pero en algunas comiquerías las venden en portugués, que no es tan distinto. Fede se despide con un "Aguante Comiqueando, yo y los Caballeros!". Que tu cosmos te guíe.

La última de hoy es la carta de Francisco "The Corinthian" Cane, de Mina Clavero, Córdoba, que pide las biografías de Moebius y Jon Muth y dice todo esto:

"Hola, saludos a todos y especialmente a los detractores del manga.

Acabo de comprar la Comiqueando Nº20 y ya que está tan cambiada, voy a opinar sobre la revista.

1. Bimensualidad: Antes de cortarme las venas, me puse a pensar que este año va a ser bastante movido para mí y llegué a la conclusión que puedo vivir con media Comiqueando al mes. Está bien.

2. Chiquititas: Un Ojo al Piojo ampliado. Me gusta, lástima el nombre, que me recuerda a la mierda de Telefe.

3. Caballeros del Zodíaco: BASTA YA!!!

4. Historietas: Se fue Cybersix, son doce páginas menos. Megaman + el Pollo, son seis páginas = seis páginas más de información. Me gusta.

5. El Costado Oscuro...: Está bueno, sigue la genial carrera iniciada por Historietipos.

6. Pantallazos: Doblete. Cool.

7. Amalgam: Espero que [illegible] Dr.Strangelate y la X-Paloma.

8. Mesa Redonda: Pensé que [illegible] más grandes. Sigan [illegible]

9. Correo: Más páginas! A[illegible]

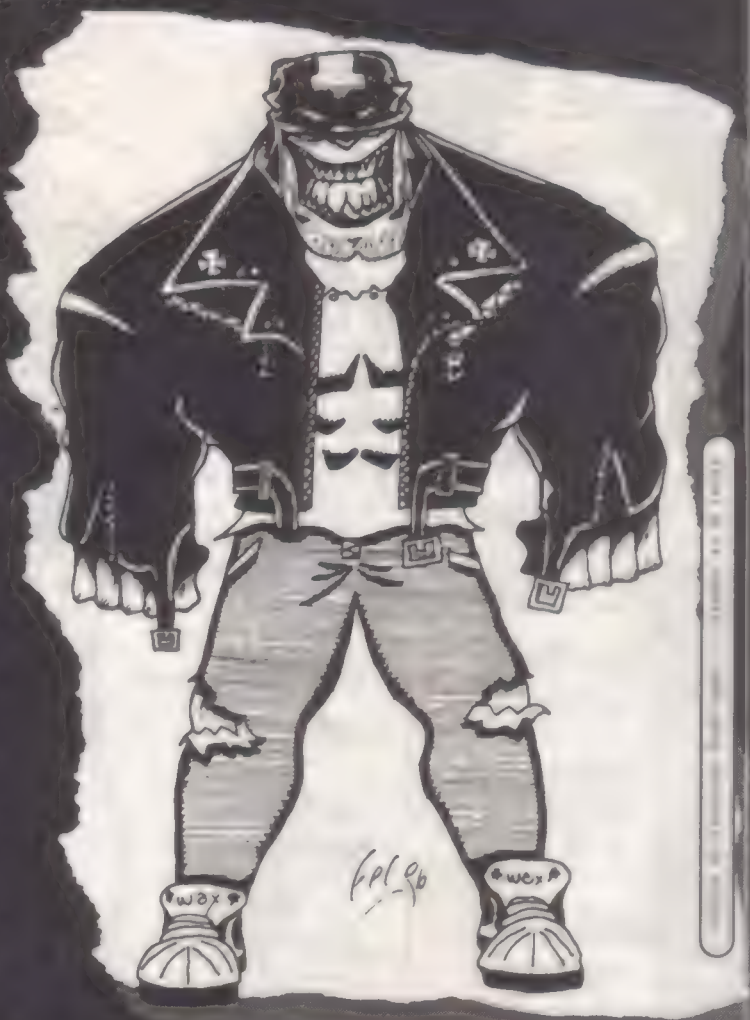
10. Cartas: Me encantan! [illegible] información y muy variada.

11. [illegible] Me gusta la línea del Bombing del [illegible], pero no puedo creer que [illegible]

12. [illegible] Me [illegible] y a fundir! Me he enganchado en todas y lo peor es que [illegible] me gustaron! Son unos guachos! @#%$&*#@!"

Tranqui, fiera! Gracias por tu visto bueno, y no hace falta que te invite a que vuelvas a escribir.

Pero sí es necesario que, para cerrar esta sección, invite al resto de los lectores a escribir a Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Capital, para mandarnos cartas, dibujos, votos para los Top Ten y el Bottom Ten, preguntas para El Oráculo, boletas de Prode viejas, facturas de Telecom impagas, citaciones judiciales y acciones del Marvel Entertainment Group. Será hasta la próxima.



CLASIFICOMICS

CONTACTO DIRECTO

•Ramiro Uviña, fanático de Tolkien, Asimov, Fontanarrosa, Akira Toriyama y Robotech, quiere contactarse con chicos y chicas que compartan sus gustos. Pueden escribirle a Olegario Víctor Andrade 125, Glew, Pcia.de Buenos Aires, CP 1856.

•Javier Cabrera no puede asistir a ningún lugar público donde se fume, por eso quiere formar un grupo de no-fumadores para jugar juegos de rol o charlar sobre ese tema. Pueden escribirle a Ministro Brin 720, 1°p., Capital, CP 1158.

•Roberto Barreiro quiere contactarse con chicos que publiquen o hayan publicado en fanzines, con editores de fanzines o con comiqueros que tengan colección de fanzines. Pueden escribirle a Cóndor 1471, Capital, CP 1437, o llamarlo al 918-9107.

COMPRA/VENTA/CANJE

•Vendo alrededor de 700 comics, colecciones completas de Perfil, Zinco, Forum y otras editoriales. Precios bajos. Interesados, contactarse con Evil Grabol, escribiendo a Falucho 261, Mar de Ajó, Pcia.de Buenos Aires, CP 7109.

•Compro los tres números de Cazador anteriores a la serie actual. Contactarse con Angel Elgier, escribiendo a Av.Rivadavia 2319, 3°A, Capital, CP 1034.

•Vendo colección completa de figuritas de Vampirella (unas 130). Precio a charlar. Contactarse con Nicolás Ferrando, escribiendo a Córdoba 2347, Olivos, Pcia.de Buenos Aires, CP 1636.

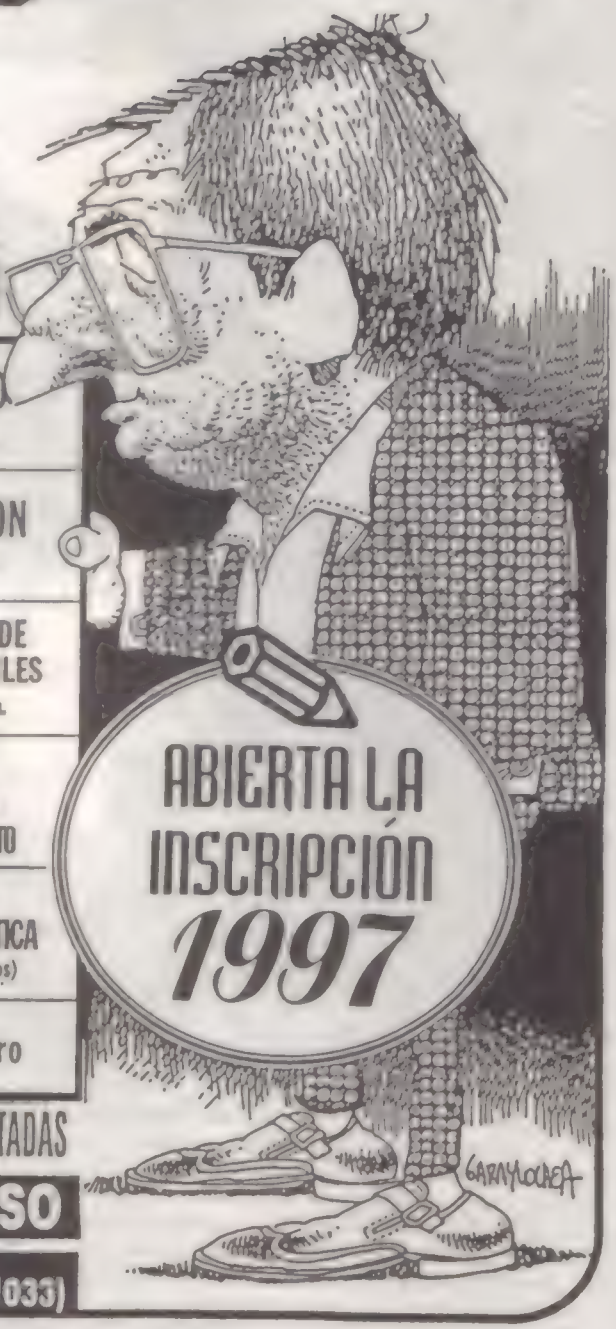
Garaycochea

ESCUELA DE DIBUJO

TURNOS TARDE Y NOCHE
SABADOS DE 8 A 14 HS.

INICIO DE CLASES 6 DE MARZO

HUMORISMO Prof Garaycochea, Ibañez, Dufour, Ferro (Prof. Invitado)	**ARTISTICO** Prof: José Marchi.
CARICATURAS Prof: Jorge de los Rios Dufour.	**ILUSTRACION** Prof: Claudio Aboy.
HISTORIETAS Prof: Osvaldo Viola (Oswal) Alberto Salinas.	**ILUSTRACION DE LIBROS INFANTILES** Prof: Patricia Breccia.
DISEÑO GRAFICO PUBLICITARIO Prof: Sergio Skarek.	**CURSOS ESPECIALES DE PERFECCIONAMIENTO**
DIBUJO INFANTIL Prof: Goyo Mazzeo (8 a 13 años)	**TALLER DE EXPRESION PLASTICA** Prof: Ana Pili (5 a 7 años)
TIRAS HUMORISTICAS (Prof. invitado) Ferro	



SECRETARIA DE 16 a 21 HS. VACANTES LIMITADAS

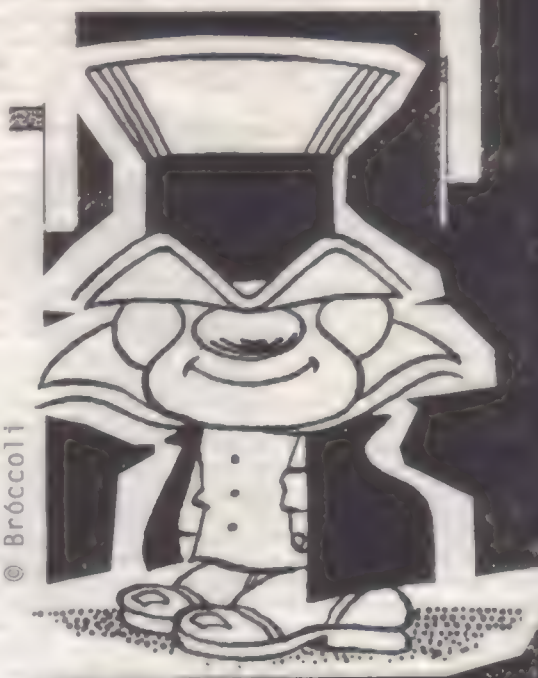
RIVADAVIA 1239 1º PISO

TEL.: 381-2895 Cap.Fed. (1033)

anarkomix el ilustre desconocido

por Hernán Botticelli
(entrevista extraída de la revista Jetas)

-Para empezar, Señor Fafá, ¿cómo es que conoce tantos "chismecitos del ambiente"?
-Bueno, para algo soy mago. Además, me gusta mucho salir a caminar por las viñetas y así uno se entera de muchas cosas.
-Si, pero usted...
-Yo no digo nada que ya no se sepa. Lo que pasa es que en este ambiente son todos medio caretas. Mucho soy heroico, soy dark, soy re-guacho, soy un clásico intocable y, en el fondo, somos todos tan perejiles como los que nos leen.
-¿Y qué datitos recuerda?
-Bueno, yo deschavé que Superman supo usar hombreras, medias de lana y capa plástica; que Batman dormía colgado boca abajo; el huevo que puso el Pato Donald; las pulgas de Pluto; que la Pantera Rosa era teñida e hija del Tigre de la Malasia; que la Pequeña Lulú era una precursora del afro-look y la minifalda y que Popeye había caído en las garras del vicio espinaqueril cuando su mujer se fugó con el barbudo.
-Cuénteme de su rivalidad con Mandrake...
-¿Rivalidad?!? ¿De qué rivalidad me habla? El tiene fama, fortuna, mujeres, publicidad, un negro fornido que lo acompaña, bigotitos bufarrescos y demodé y toda la parafernalia hollywoodense con él.
Yo tengo un ayudante que sólo dice "dunga-dunga", un conejo que se burla de mí y me viene con planteos gremiales, una paloma de la paz que no me da bola, una lámpara maravillosa que trabaja a desgano, una galera en la que no siempre encuentro lo que busco y una palabra mágica de efectos ridículos e imprevisibles.
-¿Cuál?
-Jitanjáfora!!
-Ouch.. pero ¿qué?... Me crecieron orejas de conejo!
-¿Vio? ¿No le dije?
-Pero...haga algo... Sáquemelas!
-A ver... Jitanjáfora!!
-Ouch... Ahora me creció un rabo y un hocico de conejo!
-Pero le queda lindo...
-¿No me podría volver a la normalidad?
-¿De verdad quiere volver a intentarlo?
-Mmm... no, mejor no.
-Total, en 24 horas se le pasa...
-Es un consuelo. Volvamos a Mandrake...
-Y dale con Mandrake! Ese maguito con todo su aparato publicitario no ha podido igualar algunas de las proezas en las que el Mago Fafá se ha destacado!
-¿Como ser?
-Soy un gran imitador de Sandrini, baño bien la jota, sé silbar Pájaro Campana y fui elegido Personaje de Historietas del Año '74, entre otras cosas.
-¿Es verdad que tuvo problemas con la prueba del cajón y el serrucho?
-Es verdad. En general, ninguno de los que venían a verme se atrevían a participr de la prueba. Todo por culpa del boicot.



-¿Qué boicot?
-El que me hicieron las viudas de los que se animaron.
-Ah, claro. ¿Y la prueba de levitación? Ahí también tuvo inconvenientes...
-Bueno, pero ahí pasaba lo opuesto. Los participantes se copaban tanto con la prueba que no bajaban más y se quedaban volando por los cielos de Buenos Aires. La tuve que suspender porque se me armó lío con la Municipalidad.
-¿Por qué?
-Porque los tipos, cuando se aburrían allá arriba, empezaban a escupir pa'bajo, tapaban chimeneas, espiaban señoritas en los pisos altos y ese tipo de travesuras.
-Bueno, hemos terminado. ¿Ahora qué hago yo así, hecho un conejo humano? ¿No quiere venir a darme una mano en un show que tengo en un rato?
-¿Hay plata?
-No, pero lo dejo salir de la galera todas las veces que quiera.
-Uh! Qué bueno! Entonces sí.

ANARKOMIX

EL AUTOR DEL MES

POR ANDRES ACCORSI

HOY HORACIO LALIA

Horacio Lalia nació en Buenos Aires en Enero de 1941 y desde los 18 años entra al ámbito de la historieta, como ayudante de Eugenio Zoppi primero y de Alberto Breccia -quien fuera su maestro en la Escuela Panamericana de Arte- después.

Sus primeros trabajos publicados coinciden con los últimos números de la revista Hora Cero. Pero a partir de 1965, recala en Editorial Columba y comienza a trabajar para editoriales de Inglaterra, Chile y hasta para la mítica Novaro, de México. Entre 1967 y 1969 se desempeña como ilustrador en el diario La Razón, mientras dibuja historietas para un editor español. En 1969 trabaja en Billiken, Antejito y en la filial argentina de Editorial Bruguera, para la cual ilustra una novela del Sargento Kirk. Pero el trabajo empieza a escasear y Lalia se dedica a otra cosa.

1973 marca el regreso de Lalia al comic, primero a través de la editorial británica Fleetway, con la que lo une una larga vinculación laboral que incluyó -entre muchas otras cosas- un episodio de Judge Dredd. Poco después, la incipiente Editorial Record lanza la revista Skorpio y Lalia es de la partida desde los primeros números, ilustrando unitarios de terror escritos por Robin Wood y -más tarde- por Roger King. En 1975, Lalia y el maestro Héctor G.Oesterheld dan vida (siempre en las páginas de Skorpio) al inconfundible Nekrodamus y la serie alcanza tal repercusión que varios guionistas (Trillo, Saccomanno, King, Albiac, etc.) la continúan tras la trágica desaparición de HGO. La saga abre un paréntesis durante el año '79, que Lalia aprovecha para dibujar (con guiones de Carlos Albiac) Lord Jim. En 1980, Nekrodamus regresa por un breve lapso, esta vez escrito por Ray Collins. De aquí en más, muy poco de la abultada producción de Lalia se publica en Argentina: sus colaboraciones en el suplemento infantil de La Nación, algunos trabajos en Superhumor y Feriado Nacional y muy poco más se vio por estos pagos en la década del '80, mientras Lalia colaboraba asiduamente con revistas inglesas, italianas y alemanas.

En 1989, sin embargo, reaparece Nekrodamus y, junto al nuevo guionista Walter Slavich, Lalia realiza una cincuentena de episodios brillantes, que se publican en Skorpio hasta 1994. Simultáneamente ilustra La Prisión (escrita por Ricardo Barreiro), Inspector Bull (con Carlos Albiac) y varios unitarios, algunos con guiones propios.

El año pasado, Lalia retomó su colaboración con Roger King, ilustrando magníficas adaptaciones de cuentos clásicos, también inéditas en el país. Actualmente, publica en la revista Hacha su nueva serie El Inquisidor junto a Walter Slavich, con quien está preparando una nueva resurrección del inolvidable Nekrodamus.

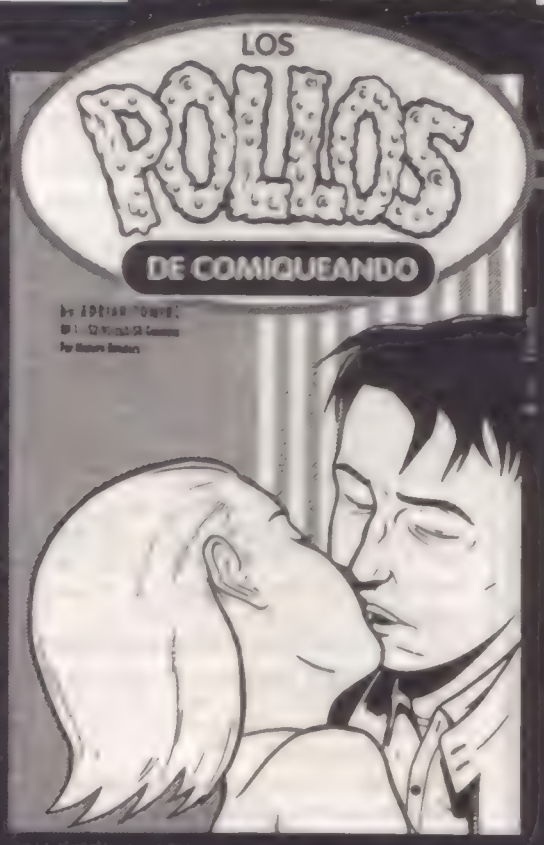
Habitualmente identificado con el género de terror, Horacio Lalia es un dibujante versátil, virtuoso y de alto impacto visual. Un protagonista indiscutido de los últimos 25 años de nuestra historieta.

Cada tanto aparecen esos dibujantes o guionistas nuevos que nos hacen decir: "Este pibe de acá a cinco años es Gardel!". Y nosotros los hemos dicho mil veces, con bastante buen ojo. Para que se den una idea, la Comiqueando subte del '86-'87 manieaba y pronosticaba futuros de gloria, entre otros, a Todd McFarlane, Ives Chaland, El Niño Rodríguez, Norm Breyfogle, Cuk, Matthias Schultheiss, Dan Jurgens, Kevin Maguire, Mariano D'Angelo y David Mazzucchelli. Evidentemente, no le andábamos tan lejos.

En esta nueva versión de Comiqueando, le hemos jugado nuestras fichas a otros pollos igualmente promisorios, que casi nunca nos han defraudado: Duncan Fegredo, Los Cazadores, Garth Ennis, Gustavo Sala, David Lapham, Mike Deodato, Fernando Calvi, Luca Enoch, Mark Millar y Evan Dorkin, por nombrar sólo algunos que ya están jugando en primera.

Y para seguir ejercitando nuestro Ojo Detecta-Pollos (patente en trámite) inauguramos esta mini-sección con un borrego de apenas 22 años que se va para arriba como flatulencia de acuanauta: Adrian Tomine. Este norteamericano descendiente de japoneses empezó auto-editándose un fanzine titulado Optic Nerve, en 1991. Pero la editorial canadiense Drawn & Quarterly lo descubrió y ahora Optic Nerve es un lujoso comic-book de aparición sumamente irregular, cada [illegible] y las historias de los fanzines se han compilado en un libro [illegible].

Además de un excelente dibujante, Tomine es un observador crudo y [illegible] del Siglo XXI. Sigámoslo de cerca. **(A.A.)**



anarkomix oraculo

Una vez más, el omnisciente manantial de la sabiduría se somete estoicamente al arduo interrogatorio de aquellos que buscan la luz.

Sebastián Kargdorián pregunta: 1) ¿ Superboy es un clon de Superman?. 2) ¿ Cómo revivió Magneto tras su supuesta muerte en X-Men n.4?. 3) ¿ Quiénes integran actualmente la Justice League America?. 4) ¿ Y la Extreme Justice?. 5) ¿ Quién es el tipo con el emblema de Atom que aparece en la Comiqueando 18, pag.66?. 6) ¿ Por qué en La Muerte de Superman Guy Gardner tiene un anillo amarillo?. 7) ¿ De qué se trata Zero Hour?. 8) ¿ Y Bloodlines?.

Respuestas: 1) No. 2) Si no murió, tampoco revivió. 3) Aquaman, Batman, Flash, Green Lantern, J'onn J'onzz, Superman y Wonder Woman. 4) La Extreme Justice no existe más. 5) Nuklon. 6) Porque en ese entonces tenía el anillo que alguna vez fuera de Sinestro. 7) De un caos en la corriente temporal que amenaza con borrar la existencia del Universo. 8) De un grupo de alienígenas parásitos que llegan a la Tierra con malas intenciones.

Pablo Hernández pregunta: 1) ¿ En qué lugares se puede jugar rol?. 2) ¿ Hay alguna recopilación de Irish Coffee?. 3) Al término de Borderline n.2 decía "Fin de la primera saga". ¿ Habrá otras?.

Respuestas: 1) Constantemente publicamos direcciones de clubes de rol en Agenda Argenta. 2) No. 3) Hay varias, pero no se publicaron en Argentina.

Pablo Alonso pregunta: 1) ¿ Por qué cancelaron Next Men?. 2) ¿ Qué pasó con Hal Jordan después de los n.s 65 y 66 de Green Lantern?. 3) ¿ Se supo algo más de hijo que tuvo Batman en Son of the Demon?. 4) ¿ Cuál es el presupuesto mensual promedio que el staff de Comiqueando destina a los comics?. 5) ¿ Qué es lo último que se sabe de Silver Scarab?.

Respuestas: 1) Supongo que John Byrne no estaba conforme con las ventas. 2) Apareció en Green Lantern/Silver Surfer. 3) No. 4) Más de lo que nos atrevemos a confesar en público. 5) Que Morpheus acabó con la pseudo-existencia de Hector Hall en Sandman n.12.

Julio Romero pregunta: ¿ Quién fue o es High Evolutionary?.

Respuesta: Es un personaje sumamente poderoso que suele experimentar con seres vivos para mejorar genéticamente a las distintas razas. Esto lo hizo entrar en conflicto con los héroes de Marvel más de una vez.

Humberto Miranda pregunta: 1) Aparte de Stray Toasters, ¿ qué otros comics con onda vertiguesca publicó Forum?. 2) ¿ Se consiguen en Buenos Aires las ediciones españolas de los Miracleman de Moore y Gaiman?. 3) ¿ Se editaron en castellano Cerebus, Magic: The Gathering, Bacchus, From Hell, Cages o Negative Burn?. 4) ¿ Hasta qué número llegó Saint Sinner, de Clive Barker?.

Respuestas: 1) Lo más recomendable Blood, de DeMatteis y Kent Williams y la graphic novel de Drácula de Jon J.Muth. 2) La época de Gaiman en Miracleman no llegó a editarse en español. Consultá en las comiquerías que ponen avisos en esta revista por las de Moore. 3) No. 4) Hasta el n.9.

Esteban Rivero pregunta: 1) ¿ En qué número la revista Guy Gardner empezó a llamarse Guy Gardner: Warrior?. 2) ¿ Qué series de Vertigo forman parte de la continuidad del Universo DC?. 3) ¿ Hubo un N.o de Extreme Justice? ¿ Con qué fecha de portada?.
4) ¿ Cuál es la fecha de portada de Firebrand N.1?. 5) Kélley Jones, ¿es hombre o mujer?.

Respuestas: 1) En el n.17. 2) Sandman, Sandman Mystery Theatre, Books of Magic, Swamp Thing, Hellblazer y The Dreaming. 3) Sí, salió con fecha de Enero de 1995. 4) Febrero de 1996. 5) Hombre.

Eduardo Parera pregunta: 1) ¿ De dónde es la tira que aparece al comienzo del reportaje a Neil Gaiman?. 2) ¿ Hay un paperback de la primera miniserie de Death?. 3) ¿ Quién es Prime?.

Respuestas: 1) De la graphic novel Violent Cases. 2) Sí. 3) El principal superhéroe del Ultraverse. Su comic mensual lo edita Marvel.

Fernando Nahuelanca pregunta: 1) ¿ Jorge Zaffino publica actualmente en alguna editorial de los EEUU?. 2) ¿ Qué está haciendo Leonardo Manco para EEUU?. 3) ¿ Qué dibujantes argentinos trabajan actualmente para EEUU?. 4) ¿ Cuál fue el último trabajo que hizo Berni Wrightson?.

Respuestas: 1) No. 2) Nada. 3) Ariel Olivetti, Quique Alcatena, Walter Carzon, Cosme Quartieri, Nelson Luty, Horacio Ottolini, Khato y ocasionalmente se les suma algún otro. Todo esto sin contar los que residen en los EEUU. 4) Un par de capítulos de Aliens para Dark Horse Presents.

Seguimos recibiendo tus votos y seguimos armando los rankings. ¿Cómo hacer para que tus favoritos figuren en estas listas? Muy simple: Mandanos una carta con tus votos a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427 y listo! Esperamos tu sufragio.

ANARKOMIX

TOP TENS

MEJOR GRUPO

1. JUSTICE LEAGUE (DC)
2. X-Men (Marvel)
3. Next Men (Dark Horse)
4. Legion of Superheroes (DC)
5. Generation X (Marvel)
6. Freak Force (Image)
7. New Titans (DC)
8. Outsiders (DC)
9. WildCATs (Image)
10. Blood Syndicate (Milestone)

MEJOR ARTISTA INTEGRAL

1. FRANK MILLER (Sin City)
2. John Byrne (Wonder Woman, New Gods)
3. Mike Mignola (Hellboy)
4. Keith Giffen (escribiendo varios guiones)
5. Erik Larsen (Savage Dragon)
6. George Pérez (entintando Teen Titans)
7. Peter Bagge (Hate)
8. Jeff Smith (Bone)
9. Michael Allred (Madman)
10. Matt Wagner (Grendel)

"Todos estos comics de las bad girls parecen dibujados por tipos que nunca en su vida tocaron a una mina. Realmente, la moda de las bad girls me causa muchísima gracia. Claro que existe el riesgo de que los medios terminen identificando al comic con esta tendencia, lo cual me daría muchísima vergüenza, porque a buena parte de este material no le alcanza el profesionalismo ni siquiera para publicarse en fanzines".
(Howard Chaykin)

MEJOR PERRA

1. CYBERSIX (Meridiana)
2. Rogue (Marvel)
3. Wonder Woman (DC)
4. Miel (Milo Manara)
5. Psylocke (Marvel)
6. Catwoman (DC)
7. Vampirella (Harris)
8. Lady Death (Chaos!)
9. Fire (DC)
10. Glory (Image)

"El único elemento en común que tiene el comic europeo es el disenso".
(Pierre Christin)

MEJOR DIBUJANTE ARGENTINO

1. QUIQUE ALCATENA (Esquizoópolis)
2. Leonardo Manco (208.8 khz)
3. Carlos Meglia (Livevil)
4. Los Cazadores (Lucas, Ramírez, Cascioli)
5. Enrique Breccia (trabajos para Italia)
6. Cacho Mandrafina (Los Fratelli Centobucchi)
7. Juan Zanotto (Starlight)
8. Ariel Olivetti (Mystique & Sabretooth)
9. Horacio Altuna (El Nene Montanaro)
10. Eduardo Risso (unitarios para Italia)

"Cualquier medio es tan rico como los artistas que trabajan en él. A mí la gente me mira como si hubiera logrado armar un Stradivarius con unos escarbadientes".
(Art Spiegelman)

RANKING DEL STAFF

MEJOR PERSONAJE DE HANNA-BARBERA

1. TOP CAT (Don Gato)
2. Muttley (Patán)
3. Space Ghost (Fantasma del Espacio)
4. Shaggy
5. Huckleberry Hound
6. Scooby Doo
7. Dynomutt (Dinamita)
8. Secret Squirrel (Inspector Ardilla)
9. Snagglepuss (Melquiades)
10. Frankenstein Jr.

"Como estudiante de Derecho fui un fracaso. Tenía 22 o 23 años y, como ya me daba un poco de vergüenza vivir de mis viejos, con otro dibujante nos pusimos una granja avícola. Nos fue tan mal, que ahí me decidí a empezar a dibujar profesionalmente".
(Horacio Altuna)

EN NOVIEMBRE, NO TE PIERDAS

COMIQUEANDO N° 24

DONDE:

- Grant Morrison presenta a la nueva Justice League
- Lee y Liefeld defienden su nueva movida en Marvel
- A los heroes de DC se les viene la noche
- Notas, fichas, historietas
- Y además...

TERMINA EL

SUPLEMENTO X-MEN!

Y BUSQUEN NUESTRO STAND EN EL SALÓN!

MICHAEL VLONISKAS
AHORA TUS SUPERHEROES MARVEL VIVEN EN ESTE PLANETA.
ENCONTRATE CON ELLOS EN TU KIOSCO Y COMPARTI LAS MAS FANTASTICAS AVENTURAS...
Las nuevas aventuras de los X-Men
Terror a medianoche
Hijos de la Medianoche
Daredevil: La caída del Paraíso
Masacre
Jauría de Lobos
Pícara
Juego Mortal
Espíritu de Venganza
Fuerza de choque
Guerra del Infinito
Capitán América II
Y ESTAN POR LLEGAR...
Spiderman, el Increíble Hulk, Los 4 Fantásticos, Robocop, Conan, Los Vengadores
y un despliegue de personajes nuevos y ya conocidos como
Iron Man, Thor, Beavis & Butthead
y la saga 2099.
Grupo Editorial PLANETA